GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏·人



[邪道攻略]

伊瓦利斯新兵手册

《最终幻想XII》不升级通关指南

[卷首特稿]

读图时代的盛世歌舞

——从视觉文化看游戏发展



本辑赠品

《罪恶装备》精选画册

[游人小说]

月夜

[特别企划]

枪之危机

——《生化危机》系列枪械漫谈

[斑斓之书]

北欧神话

——失落的英雄史诗

[卷尾特辑]

归来的无敌英雄

——《超人》系列全接触

■[映画馆]以父之名——黑手党《教父》绝密档案1972～2006

■[动漫秀]黑与白的交叉线——《BLEACH》的立体解构

游戏·人

第十七辑音乐CD曲目



CD1 流行游戏歌曲集

01 Kiss Me Say Goodbye(《最终幻想XII》插曲)
02 GLORIOUS(《王牌机师A.C.E. 异世纪传说2》概念曲)
03 PRECIOUS PLACE
(《王牌机师A.C.E. 异世纪传说2》结尾曲)
04 I AM... ALL OF ME(《刺猬阴影》主题曲)
05 HEAVEN(电影《忍》片尾曲)
06 rainy day(《新鬼武者 幻梦之晓》结尾曲)
07 Reset(《大神》主题曲)
08 Your Color(《九十九夜》主题曲)
09 Le ali del principio(《霸天开拓史2》主题音乐)
10 Sinful Rose(《魔界战记2》主题曲)
11 キラリ☆星になる(《魔界战记2》结尾曲)
12 DREAMING MY WAY HOME(《银河游侠》结尾曲)
13 PHANTASMAGORIA
(《魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女》结尾曲)
14 魂を宿す呗(《怪物猎人2 dos》插曲)

CD2 钢琴组曲

01 起源 – Whisper of the Crystal(《神话传说》)
02 呼吸 – Introduction(《荒野兵器Alter code–F》)
03 幻想 – A longing to ancient times(《梦幻之星1&2》)
04 活泼 – Variation(《沙加开拓者2》)
05 怀旧 – Reminiscence (《幻想水浒传 II 》)
06 迷惘 – Where Love Doesn't Reach(《最终幻想IX》)
07 孤单 – So Alone,Be Sorrow –Piano_Ver.–(《星之海洋3》)
08 伤痕 – Pain –piano version–(《异度传说 一章》)
09 失败 – 泪の深海(《霸天开拓史》)
10 忧郁 – From Your Tears(《荒野兵器4》)
11 梦境 – Truth and Dreams(《龙战士IV》)
12 回忆 – Seal of the Wind –The Three Trails–
(《最终幻想 X –2》)
13 甜蜜 – Bonus Track(《荒野兵器Alter code–F》)
14 樱花 – Sakura –theme–piano ver.–(《异度传说 二章》)
15 神秘 – 紧迫(《波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险》)
16 古典 – Dreams of Love No.3(《GT赛车4》)
17 挥手 – See You Again(《伊苏》)
18 再见 – RESURRECTION(《风之克罗诺亚2》)
19 特别收录 –《The Door》(光田康典)



GAMER Culture · Entertainment · Game



游戏 · 人第 17 辑

封面绘制：刑天工作室 雅牙

封面设计：张金涛

Contents

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



价值
worth

一个生于视觉文化时代的人似乎很难与电视脱离关系，所以我可以几天不玩游戏，却不能几天不看电视，尽管有时只是拿无聊的节目催眠。当然，我也有特别喜欢的电视节目，就比如“探索频道”。不知有没有人记得探索频道曾播放过一个有关金钱的专题，其中一段是这样的：

一位对货币极有研究的艺术家绘制了一张十分逼真的100美元的钞票，这么做似乎不太合法，不过她将钞票上面的总统头像改画成了一个可爱的黑人小女孩……也许看到这里，我们会认为艺术家此举是为了反对种族歧视，不过故事并没有到此结束。艺术家在镜头的注视下前往一家餐厅吃饭，在结账时，她拿出了自己绘制的百元大钞交给服务生。服务生表情诧异，拿着这张特别的钞票仔细端详了一番，考虑再三后，终于同意艺术家用这张钞票付账。而此时，艺术家却笑眯眯地说：“我这可是100美元面值的钞票，所以你必须找我钱！”而服务员也同意了……节目到此进入尾声，此时传来画外音：“钱只有在你认为有价值的时候才被称之为‘钱’，并不是所有从银行里提出来的钱都是有价值的。”

在沙漠中迷路，一壶清水的价值远高于一包钻石；在大海中遇险，我们宁可选择一块浮木也不会去抱一箱黄金。这虽是简单的道理，但也只是特殊环境下的极端例子，或许并不具备足够的广度和说服力。在这个物欲横流的世界，人们所信仰的“价值”往往是一个更为具体的数字，比如说利润、销量或是媒体评分，在这些数字面前有人甚至不愿相信自身的判断力。

记得前不久，自己在写《FF XII》攻略前言的时候，用了一个荒岛的桥段，满以为举这样一个“特殊环境下的极端例子”可以抛开评分与销量等数字的枳梏，但今天却发现自己同样不慎落入另一个数字陷阱——可挑选多少款游戏时就有多少百分比的人去选择《FF XII》，自己的价值观到头来也未免媚俗。事实上，如果真有人迫不得已前往荒岛度过余生，此人很可能会在有限的选择中放弃带上任何游戏！

这里突然想到了不少老玩家对于游戏性的争论，“十数年前画面简陋的经典才是游戏真实的形态，而如今的五光十色却丧失了游戏的内涵与真谛。”很多人不同意这样悲观的论调，因为这些老玩家们往往经历过一些特殊的环境，而时代的进步定然会让价值的含义发生变化；但以销量论英雄让先锋派的游戏理念屡屡妥协却也是不争的事实，这样一来又不能全盘否定这种说法了。这就像鸡生蛋蛋生鸡的问题一样很难找到令人信服的答案，不过我还是想给各位游戏人一点提示：

游戏只有在你认为好玩的时候才具有游戏性，让人感觉快乐和感动的游戏才有价值，而真正的价值更关乎于人心。

■ 胜负师 2006 年 4 月 26 日

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931－8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

读图时代的盛世歌舞

——从视觉文化看游戏发展

视觉文化、读图时代、眼球经济，或许你已经在各种各样的场合看见过这些越来越流行的词汇，可是爱玩游戏的你有没有将它们和你手中爱不释手的游戏联系在一起呢？

所谓"视觉文化"是上世纪六十年代左右所提出的一个概念，用来表示人类文化表述或呈现方式的进化对人类个体心理、生理乃至整个社会意识和社会形态的影响。它是一个最先诞生于艺术界的学术名词，但因为其广泛的适用性和巨大的影响力被延伸到各个学科的研究当中，比如大众传媒和信息学、人类和社会心理学、艺术的表现手法和社会意识形态等等。它也是一个非常前沿和交叉化的研究，是近几年在西方学术界颇受关注的一种跨学科、跨领域课题，对于它的研究主要是针对着现代和后现代时代的文化表征，以后结构主义和精神分析为主导框架，围绕着"视觉性"的问题，对现代世界的主体构建、文化表征的运作以及视觉实践之间的关系进行分析，揭示了人类文化行为与现代主体身分认同之间的恩怨纠葛等等。

但是，你并不要被学术、研究、课题等等这一大堆高深莫测的名词吓倒了，尽管"视觉文化"这一概念涉及到了大量前沿化的理论，但是它如此热门，能够吸引如此多的眼球来关注恰恰是因为它的广泛适用性，它与每个人生活的相关性以及它在人类认知过程中的基础地位。"视觉文化"是影像与形象占据主导地位的文化形态，代表着人类记述和获取信息方式的根本改变，它已经踏破了以往视觉艺术的边界而向整体的生活突围，成为波及人类生活每一寸空间的文化弄潮者——不但我们生活期间的建筑、居室、服饰、街牌广告、电视图像、商品宣传册等等充斥着视觉图像，就连美味、音乐、肤感等难以言传的非视觉因素也要频频向视像转化……不经意间，人类文化已经全方位地被"视觉化"了。

"视觉文化"所代表的信息传播方式的改变对人类文化和社会的影响是多方面的，并且还导致了一系列连锁效应的发生，面对这种人类文化大举向视觉的转向以及它所产生的多方面和至关重要的影响，许多敏感的学者开始用各种各样的概念加以描述，纷纷用后现代主义、消费主义、后工业时代、媒介技术等概念与视觉文化相关联，一时间，"视觉文化"成了某种包罗万象、无所不有的流行而时髦的用语。

"视觉文化"所带来的这一系列对于人类社会、文化、生活的变革中，也包括对于它的诞生地——艺术表现方式的变革。随着信息记述和表现手法的改变，新的艺术表现形式(诸如电影、电视、游戏等)随之诞生，艺术表现手法(口传诗歌、笔述文字、影像电影、互动游戏)的重心出现转移，艺术的表现内容呈现种种新的趋势(大众化、肤浅化、浮躁化、符号化、感性化、个性化和互动化等等)，所以"视觉文化"潮流带来的



▲《玛丽莲·梦露》，波普艺术代表作，安迪·沃霍尔(Andy Warhol)1967年作品。

艺术表现方式变革也同样是一个广泛受到关注的话题，因为一个时代的思想和情感总是希望通过各种各样的艺术形式来表现和记叙，用以向同一时代或不同时代的对象表达。那么"视觉文化"所代表的媒体革命到底会为艺术表现方式带来哪些变化呢？这些变化和我们的欣赏心理和欣赏习惯有哪些交互的作用呢？我们应该用什么样的态度去面对"视觉文化"所带来的这一系列变化呢？这些都是在文化范围内，"视觉文化"时代促使人去思考的一些话题。

我们今天更为感兴趣的话题是游戏，视觉文化与它之间同样存在着许多相互的影响，作为整个社会文化环境中的一环，游戏的表现方式随着视觉文化环境下的大众欣赏心理的变化必然将出现顺应这种变化的转变趋势，而另外一方面，作为最in、最high、最新潮和最前卫的艺术表现形式，游戏本身也是引领"视觉文化"媒体革命的火车头、排头兵。探求"视觉文化"大潮下游戏表现手法的发展方向以及探讨游戏本身对于"视觉文化"发展的革命性作用，是笔者这样一个游戏文化的关注者非常感兴趣的问题，所以在以下的这篇文章中，笔者将会和大家一起来探讨。



▲视觉文化已经融入到现代人的普通生活中，随处可见的广告便是其中之一。

什么是"视觉文化"?

在进入"视觉文化"的探讨之前，我们需要先解决一个问题：什么是"视觉文化"?

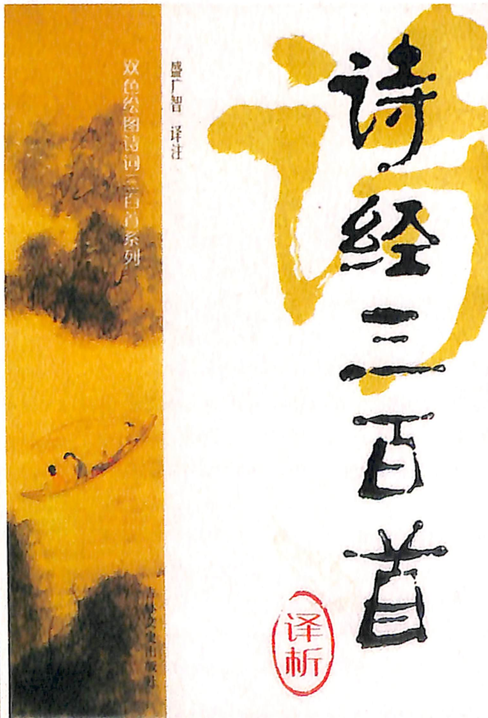
这里我们先借用美国芝加哥大学的文化形态研究学者W·J·T·米歇尔对"视觉文化"的一个定义："视觉文化是指文化脱离了以语言为中心的理性主义形态，日益转向以形象为中心，特别是以影像为中心的感性主义形态。视觉文化，不但标志着一种文化形态的转变和形成，而且意味着人类思维广范形式的一种转换"。

在这个定义中，比较关键有几点："视觉文化"形式上是相对于以语言、文字为中心而向以形象、影像为中心的文化形态的转变，但在这层表象下面所揭示的其实是以语言文字为代表的理性主义向以图像所代表的感性主义的变革，而这种文化形态上的变革将带来人类思维方式的转变。

所谓文化的形态，是指一个时代整体的文化特色，而导致这个时代呈现出一个整体文化特色最根本的因素则被称为文化的主因。它是整个时代文化特色的本源，整个时代的文化形态的特点归根结底可以归结为文化主因的特点，而文化的主因也并非凭空产生，它受到这个时代文化的记述和转述方式制约。因而从这个角度出发，文化史的研究学者把人类的文化形态划分为三个发展阶段，它们都是相伴于文化的记述或转述方式也就是信息的传递方式而诞生的。

第一个文化形态叫做"口传文化"，所谓"口传文化"就是利用语言为载体记述和转述文化或者说以语言为媒介来传递信息所决定的一种文化形态，它相伴语言的诞生而诞生，最终发展成为文字出现之前人类社会文化形态的主因。但是有一点要强调，"口传文化"既强调"口"(语言)也强调"传"(传播)，所以面对面的交流虽然也可以以语言为载体，但是并不属于"口传文化"的范畴，因为文化形态强调的是文化的社会意义而面对面的交流则没有这层含义在内。那么什么行为可以归为"口传文化"的范畴呢?某个部落英雄的某个丰功伟业在某个地区流传，或者这个部落的长者把它编成歌谣传给远方或者下一代的人，也就是说语言被用于记述和转述的媒介的时候，也就是信息的传播的时候就属于"口传文化"的范畴了。人们需要表现自己的思想和进行交流而诞生了语言，语言的诞生又突破了信息传播在时间和空间上的局限性，信息因为被传递而社会化，因而影响了那个时代人们的思维方式，成为那个时代的文化主因，最终决定了这个时代的文化形态。"口传文化"是人类社会文化形态经历时间最长的一个时代，从语言的诞生开始一直到因文字诞生而"读写文化"成为主流。在人类社会发展的早期，各民族都是用口头流传的方式来记述自己民族的各种情感乃至社会行为规范，甚至会有专门的祭司或者吟唱诗人阶层专门负责记背编成歌谣的神话传说、宗教经典或行为规范等等。比如中国的《诗经》、印度的《吠陀》、古巴耳曼民族的《埃达》等等，这些都是诞生和流行于"口传文化"时代，而在"读写文化"被记录下来的作品，从中我们可以看出"口传文化"的特点：行文、用词简洁以便记背，辞藻优美、富有音乐性让人乐于传颂等等。诗歌正是"口传文化"发展到顶级阶段的产物，从中我们可以看出这些"口传文化"时代的文化作品的很多特点都是为了适应"口传"这一要求而出现的，也就是从世纪的例子中证实了信息传播方式作为文化主因对文化形态的决定作用。

第二个文化形态叫做"读写文化"，它是指用文字作为载体转述和记述或是以文字为媒介来传递信息所决定的一种文化形态，它伴随着文字的诞生而诞生，最终发展成为"口传文化"结束一直到电子媒体的诞生因而"视觉文化"成为主流之间的人类社会文化形态的主因，"小说"是"读写文化"发展到顶级阶段的产物。文字的诞生进一步提高了信息传播的质量、速度与效率，也使信息能够被更广泛的流传和被更长期的保存。和"口传文化"时代一样，信息记述方式的变化改变了社会形态的特点，一方面读写文化需要确立记述的标准，一个封建时代的君主，在征服一个民族之后就需要统一语言文字，比如秦始皇在"六王毕、四海一"之后就需要让李斯整理出小篆作为六国的标准，而语言文字因为存在标准而让制定标准的文化精英拥有话语霸权，所以"读写文化"时代的文化形态特点之一就是文化和知识的传播是一种精英知识阶层制定文化的标准然后向平民大众辐射的过程，掌握语言程度较高的精英文化阶层自然而然地掌握了话语权，并依照自己的标准给各大文化层次进行了命名。另一方面，"读写文化"时代需要将感性的思想和感受归纳整理成理性的文字去记述和表述，然后阅读者再从理性的记述转化为感性的认识，因为存在一个理性的中间阶段，因而决定了"读写文化"时代的文化是一种理性文化，所谓知书达理就是指这一点。已有的理性主义思想比如"程朱理学"，西方理性主义思想都是诞生于"读写文化"时代，而这些都能从信息的传播方式找到原因。



第三个文化形态叫做"视觉文化"，它是电子媒介的文化，随着电子媒介的发展而诞生，也是我们正在经历的这个社会形态的文化特点。电子信息媒介的发展进一步解放了信息转播在时间和空间上的限制，在"视觉文化"时代，技术的进步不仅可以让信息通过诸如电话、电视、广播之类的电子媒介进行实时的远距离传播，而且传播的信息已经不局限于语言文字，而是可以尽可能地还原人面对面交流中占最大数量的图像信息，不仅如此，技术的进步更赋予了"视觉文化"时代信息传播的互动性，这让信息的传播方和接收方从语言文字时代的那种居高临下的对立转变成一种地位上的均等，因而，"视觉文化"带有平民文化的特质。另外，图像作为一种感性知觉，让"视觉文化"的文化传递直接跳过了理性载体转化的阶段，于是在图像占据中心的文化环境中，文化的主体和客体都趋向于一种感性的体验。

比较有趣的一点就是，决定社会形态的实际上是文化记录或转述或者说是信息传递的技术限制，在两个人面对面交流的时候，实际上并不存在信息传递上的限制，可以自由地选择交流方式，而在这种情况下，最大量的信息实际上是从视觉途径获得的。心理学研究表明，一个正常人从外界接受的信息中，有80～90%是通过视觉而获得的，视觉是人类认识外部世界的主导感觉。但是技术条件的限制不得不让传递的信息被过滤而被大大地打了折扣，因而在文化形态中留下来信息传递方式的烙印，但是随着技术的进步，信息交流在时间和空间上的限制正在被逐渐取消，人们可以如同面对面的交流一般接受不同时间不同地点的信息，特别是拥有交互性的视觉信息。咋一看，技术的发展让信息的传递就像兜了一个大圈子，还是回到了原来的道路，那么在以前技术条件的限制下以语言文字为媒介形成的一些诸如理性主义的文化沉淀会不会在新的"视觉文化"形态下被废弃呢?这是个有争议的问题，有人持悲观态度，也有人持乐观态度，所以还没有确定的答案。

进一步思考文化形态的变化这个问题，我们就会发现，语言、文字为中心到形象、影像为中心的文化形态变化还只是一个表象，实际上信息载体对于社会文化形态的变化是先通过改变人的思维方式来进行的，本质上还是人的思维习惯。因为交流方式的变化从理性化回到了感性化，判别一个文化现象是属于"视觉文化"还是"读写文化"时代的文化形态其实还是应该看他整体上是遵循哪一种思维方式，而不是具体传递了多少视觉信息，比如博客这种现代电子媒体中的文字表现形式，尽管它仍旧还是主要使用文字进行交流的，但是它却拥有"视觉文化"时代信息交流的一切特点。而且，"口传文化"和"读写文化"都是理性化表述的，而"视觉文化"则是感性化表述的，与两者之间有着本质的区别，所以"视觉文化"所带来的文化形态的一系列变化可能更具有革命性意义。还有，对于任何改变总是存在支持者和反对者，革新者和守旧者，于是也就存在这个问题，如何看待这种以文化视觉化为特征的变革。

总之，曾经雄霸世界若干世纪的语言、文字文化正由中心滑向边缘，代之而起的是蓬勃发展的"视觉文化"。

视觉文化时代的文化特质

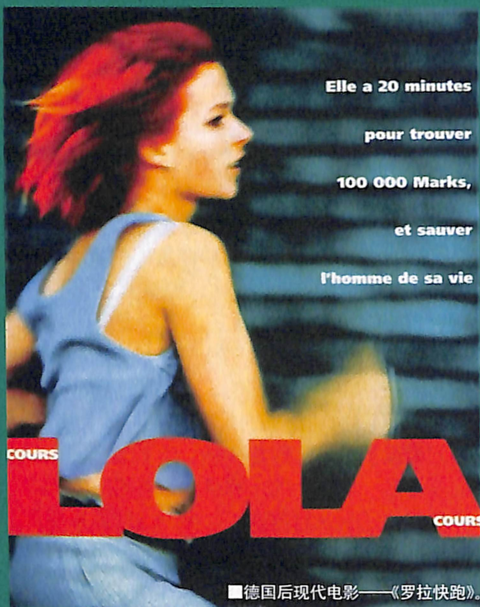
就像刚才说的，对于“视觉文化”的研究主要是看他对于人类思维方式的变化，而我们今天更感兴趣的话题则是这种思维方式的变化会如何改变人类欣赏习惯进而改变艺术的表现手法，继而，游戏也是艺术表现手法之一，它如何受影响以及它又是如何影响“视觉文化”的。就像40多年前，传播学理论家麦克卢汉提出：“对于媒体而言，重要的不是内容，而是媒体本身，是媒体的形式规定着媒体的内容。”无论是诗歌戏剧也好、小说电影也好、互动游戏也好，它们都是媒体所表现的内容，在媒体视觉化的情况下，它们会呈现什么样的变化呢，这些我们都必须结合“视觉文化”时代带来的文化发展倾向来看。

第一，“视觉文化”下的文化整体呈现一种大众化的发展倾向，因而“视觉文化”本身是一种大众文化，因为从文化格局的意义上来说，“视觉文化”提供给了我们一个建构更公平，更充满包容性的文化语境的契机。由于“语言文化”中以“语言”的方式把握世界，最终归结到“话语”的生成，因此，掌握语言程度较高的精英文化阶层自然而然地掌握了话语权，并依照自己的标准给各大文化层次进行了命名：如雅文化/俗文化、经典文化/流行文化、主导文化/大众文化等，并建构了“语言文化”中的“元话语”。而在文化的“视觉转向”中，“世界被构想和把握为图像”，一向受到贬抑的大众文化则因为与“视觉文化”精神的天然合拍而随着视觉霸权时代的来临进入了文化的中心地带，在历史的长河中获得了说话的权力。如丹尼尔·贝尔所说的，“群众娱乐(马戏、奇观、戏剧)一直是视觉的。然而，当代生活中有两个突出的方面必须强调视觉成分。其一，现代世界是一个城市世界(当然，这应该归功于通信技术的发展)。大城市生活和限定刺激与社交能力的方式，为人们看见和想看见的(不是读到和听见)事物提供了大量优越的机会。其二，就是当代倾向的性质，它包括渴望行动、追求新奇、贪图轰动。而最能满足这些迫切欲望的莫过于艺术中的视觉成分的了。”视觉观念的统治地位和大众社会具有天生的伴生关系使得文化精英们在“观看”面前失去了先天的优势，导致“语言文化”中已经确立的文化标准走向了崩溃，文化精英们失去了话语霸权，被边缘化，不断受到挑战而显得支离破碎的“元话语”再也无法重拾往日的风光。当代文化界在经历了语言/精英文化所建构的二元格局后成功地蜕变为一个新的视觉、话语场。“话语权”的分散、文化之间日益增强的“互动性”，媒介化的文化资源，这些现象的出现虽然招致了学者们的剧烈批评，认为直接导致了高雅文化的庸俗化，并进而得出了“艺术的终结”和“文化的终结”等结论。事实上，这些说法是十分片面的，“视觉转向”在将精英文化推向边缘、消解它的光环的同时，也通过高雅文化的泛化促成了更为公平的文化共享空间的形成，使大众获得了说话的权利的同时也提升了大众的文化层次和素质，这无疑是一种文化的整体进步。

第二，“视觉文化”将人的思维习惯从讲究质量和深度的理性思维转化向讲究数量和肤浅理解的感性思维。视觉体验是一种感性体验，它是通过感觉来把握物质的形态，而对于内涵的把握它是无能为力的，而媒体的发展让信息获取的方式更为便捷，以至于现代人因此被淹没在一大堆并不需要的文化概念的海洋中，也就是所谓的信息海量化。但是文化形态再怎么发展也不可能让信息的接受者的个人时间和精力增加，最终的结果就是，数量上的泛滥加上理解深度的变浅导致了文化概念符号化了。文化概念的符号化是“视觉文化”时代的特点之一，其实仔细看一下我们身边的各种艺术作品，都可以发现这一点，举个例子比如《黑客帝国》，从名字开始就有好多的典故和寓意，把希腊、罗马文化，还有《圣经》，中世纪的经院哲学，后现代的理论统统放在一起，经典和非经典混在一起。但是电影本身的内容并不会涉及这么多内容，有些文化概念只是一种文化上的点缀符号，其实这类电影或者其他艺术表现形式的制作人自己不一定就能理解这么多东西，他或者她只是用这些东西机械地堆砌电影的文化深度。这样的例子在我们较为熟悉的动漫、游戏领域也是能够找到的，比如说《新世纪福音战士》、比如说《异度装甲》。

第三，“视觉文化”带来了叙事结构的变化，尽管语言和图像都是在传达某种信息，但是它们之间有着很多不同的地方，“读写文化”时代的艺术作品表现方式因为语言本身的特点决定了它在叙事结构上的一些特点，最直观的有：第一，语言是线性的，因而“读写文化”是线性叙事结构，所谓线性就是语言必须一个字一个字地来写，一个字一个字地来念，一个字一个字地来听，它是一个线性的过程。第二，语言是有序的，必须排列，必须按照语法规则和使用习惯来排列，它是有秩序的，因而“读写文化”下的叙事结构也是有序的叙事结构。第三，语言是概念，它是抽象的，任何语言都是抽象的。因此“读写文化”下的叙事是一种抽象化的表述。而图像跟文字又不同。第一，图像是空间并列的，它不是线性的。第二，图像是同时出现的，图像的秩序和语言的秩序不像语言那样有序。第三，图像是感性的。因此，“视觉文化”时代的叙事结构也就是所谓的后现代叙事结构是一种杂乱无章的叙事结构，很多情况下，是给观看者一堆破碎的叙事镜头也就是所谓的片断叙事，它要求欣赏者的参与把这些叙事碎片犹如玩拼图游戏一般自己整理出一个头绪出来，这是很多标榜自己是后现代和先锋化的电影的共同特点。就像笔者前几天刚刚看过的俄罗斯导演亚历山大·索科洛夫的名作《俄罗斯方舟》，主角作为一个旁观者在圣·彼得堡美术博物馆中穿行，也是以一个旁观者在俄国各个重要的历史时间中穿行，时间和空间都是一堆破碎的结构，惟一的联系就是代表观众的主角。对于这种感性化的破碎的叙事结构，甚至电影艺术评论家认为，叙事结构越破碎，越杂乱无章越好，因为这样的电影像人的思维，更贴近人的情感，但是这样做也不可避免将电影变得非常的感性化和个人化，因而成为了一种小众化的文艺。而且，更重要的一点，即使后现代电影叙事一直试图采用这种片断式、破碎的叙





■德国后现代电影——《罗拉快跑》。

事结构，但是它无法改变一个事实，就是电影的叙事方式本身是一个镜头一个镜头的线性方式，它只能很有限地实现这种并行的信息传递，由于物理条件所限，它也无法真正实现后现代电影一直妄图实现的和观众的真正互动，电影并非是“视觉文化”时代的一种最好的文化载体，他身上还带有太多“读写文化”时代的文化特质。

第四，“视觉文化”与以往的文化形态相比，更强调客体的选择性与参与性，因而也显得更加的个性化，在“视觉文化”时代的这一种平等的表现权利下，视觉文化时代的人都是一个个拥有极强表现欲的个体，他们被海量的文化产品包围着，通过选择其中的某些产品来构建自己的身分，通过选择达到一种自我认同，通过选择来感受到我们生活在这个世界里，在这样的一种情况下，眼光、品味、格调等一些与选择相联系的词汇就成为了我们自我认同的手段。很多消费社会的理论认为消费品或者消费行为本身对我们人的自我意识的形成，对我们的身分感都是具有作用的。而在这样一个社会里，根据一些学者研究，就特别强调视觉的因素。比如说社会学家丹尼尔·贝尔就指出，目前占据统治地位的是一种视觉观念，我们这个社会是用视觉观念组织起来的，这个视觉观念之所以变得越来越重要，取决于两个原因：一个我们所生活的都市里，越来越多的形象包围着我们；第二，在这样一种文化环境中，人们越来越追求一种快感、娱乐。特别是对于文化产品的消费和选择过程，文化产品本身拥有较强的文化意义因而带来更强的身分认同感，另外“视觉文化”时代的文化产品因为信息消费者和信息传播者之间地位的均等化，而越来越强调文化消费者的参与性，就像后现代电影所强调的观众参与性那样。注意，这里所说的个性化和一开始所说的大众化之间并不矛盾，一开始所说的“视觉文化”时代的文化大众化发展倾向是指“视觉文化”降低了它的门槛，让越来越多的普通人成为参与者，而参与者多了自然有人不愿意自己的个性被埋没，在泛滥的信息海洋中通过选择性来表现自我，也就形成了“视觉文化”的个性。

最后，“视觉文化”时代的文化拥有很强的虚拟现实能力，这当然也归功于技术发展的进步，但是虚拟现实的出现也开始出现挑战人的许多既有观念，比如对于事物的判断和理解等等。虚拟现实给人带来一种似是而非的体验，但假如虚拟现实能完美地模拟人的各种感觉，那么它是否真的存在还有没有意义呢？到底是客观实在重要还是个人的感受重要，就像《黑客帝国》中所探讨的那样，现实生活残酷虚拟世界幸福，有些人类选择苟安，有些人选择抗争。但是无论如何，假如我们能控制虚拟现实给人虚拟的快乐感受，那的确是一种好事，爱玩游戏的人都会或多或少地拥有虚拟现实的体验，而在这种虚拟现实中，我们确实会非常开心，因为我们可以暂时忘记现实世界中的一切烦恼。

因而，在信息网络构筑的数字化时代，视觉文化传播以纷繁芜杂和激烈变革的消费型社会为背景，其传播方式从时间转向空间，从深度转向平面，从整体转向碎片。这一切正好契合了现代人视觉快感的要求。

游戏 视觉文化时代的终极载体

游戏，作为社会文化环境中的一环，在整个社会文化形态向“视觉文化”转化的时候，不可能独善其身。而且，不仅如此，游戏本身就是促使社会文化形态向“视觉文化”转化的推动性力量，更进一步来说，犹如诗歌是“口传文化”时代终极文化载体，小说是“读写文化”时代的终极文化载体，符合“视觉文化”诸多特质的“视觉文化”时代产物——游戏则是“视觉文化”时代的终极文化载体。

“视觉文化”时代的文化形态对于游戏表现手法的影响我们放到下一小节再讨论，而这一小节，我们来谈谈游戏对于文化视觉化的作用和为什么游戏是“视觉文化”时代的终极文化载体。

实际上游戏的发展过程并不完全和社会文化形态同步，因为相对社会文化形态的主因以及媒体的传播方式来说，游戏所需要的信息的虚拟再现所需要的技术门槛要高得多，因而受到的技术限制也多得多，而且游戏本身作为信息媒介也需要“视觉文化”发展到一定阶段才会产生。但是很有趣得是，在游戏的发展过程中，他以很短的时间再现了社会文化形态发展的三个阶段，最后成为了“视觉文化”时代的宠儿，引领社会文化形态的进化。

在纸笔角色扮演游戏或桌面角色扮演游戏或者桌面战争模拟游戏阶段，游戏的发展相当于社会文化形态的“口传文化”阶段，游戏的进行方式以面对面的口述为主。

而在视频或电脑游戏发展的早期，相当于社会文化形态的“读写文化”阶段，图像简陋不堪，用文字和简单的线条来营造效果，或者通过高难度复杂的操作来获取快感。

而到了PS等拥有强大图像表现能力的视频游戏主机出现或电脑开始采用显卡来获取绚丽的图像效果的时候，游戏也就已经追上了社会文化形态的“视觉文化”阶段，并且开始将自己的概念向主流文化媒体渗透，成为引领整个社会文化视觉化的主要力量，这可以从越来越多的主流文化中的游戏文化痕迹看到端倪——越开越多的热门游戏开始电影化，而越来越多电影开始展现游戏要素，或者同时推出游戏版本，游戏，已经成为了推动文化形态视觉化的中坚力量。

那么，为什么说游戏是“视觉文化”时代的终极文化载体呢？我们上面已经对视觉文化的特质进行了颇为详细的讨论，无论从视觉信息的传播，破碎的叙事结构，并行化的叙事手法，参与性和互动性，虚拟现实的可实现性上来说，现在备受推崇的所谓“视觉文化”的代表——电影完全不能和游戏相比，而这些几乎都是诞生于“视觉



文化"时代的艺术表现形式——游戏所擅长的。游戏几乎可以说是为了更好地展现"视觉文化"时代社会文化形态而生，惟一的缺点只是它过于年轻，缺乏艺术经验的积累，另外，在游戏发展过程中积攒下来的一些陋习也阻碍了它向普通人群推广进而拖延了它走向主流文化的进程，但这毕竟是个别现象，是白璧微瑕，在不断的发展中必然会被克服。

游戏，作为"视觉文化"时代的终极文化载体，蕴藏这巨大的发展潜力，终有一天，游戏将集合整个时代的技术精英、文化精英创造出能够真正反映时代特质的作品来。

视觉文化时代的游戏形态

前面我们讨论了游戏作为视觉时代的文化载体对于社会文化形态的作用，而社会文化形态必然会改变大众的欣赏习惯和消费心理，从而也就会影响游戏的表现手法，不能顺应这种变化的游戏也就是所谓的过时游戏，而每一个时代的经典名作仔细去推敲必然可以发现其顺应时代和文化形态特质的地方。

游戏发展进入次世代时最为人诟病的地方就是厂商在注重画面的进步的同时忽略了游戏的内涵，这种讨论往往都是在一些老玩家聚集的交流论坛发生，而且这里的内涵不是指文化内涵，而

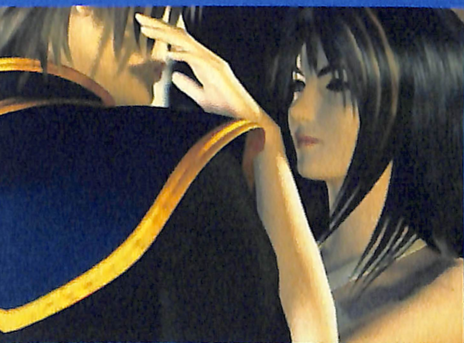


是所谓的游戏内涵，但这种游戏内涵一直到最后都没有人给出一个明确的定义。为何会有这种指责发生，其实就是老玩家觉得自己所玩的游戏已经有点不对头、完全不是以前那么一回事了，我们从"视觉文化"时代的文化形态出发来看待这个问题的时候就会发现，游戏对于视觉效果的强调和难度的降低使游戏快感获得的门槛变低了，让游戏变得大众化和休闲化。而这些，我们可以使用"视觉文化"下的文化整体呈现大众化的发展倾向来解释。

次世代游戏拓宽了游戏的消费群，让越来越多的普通人获得游戏的乐趣，游戏快感正在从一种成功进行复杂操作后获得的成就感往一种相对容易获得的表演性的视觉快感转变，这让以往的从高难度操作获得高人一等的精英玩家思想变得无所依托，在如今游戏娱乐大众化的时代，大概大家会对当年所谓的高桥名人按键速度极限不以为然，尽管这在当时可是个振奋人心的话题。这当然会令掌握话语权的精英游戏阶层感到不快，然后就像精英文化阶层制定文化标准实行文化霸权一样，所谓的精英游戏阶层也会试图去定义诸如游戏内涵、重度玩家之类他们自己都觉得模棱两可的概念，目的其实也就是想与普通大众玩家相区别，划定概念保持自己精英玩家的地位。当然，现在的结果证明这种行动是徒劳的，游戏大众化是整体的趋势，它提供了一种更为公平的娱乐共享空间。但是确实也不能忽略游戏视觉化之后导致的游戏内容庸俗化、肤浅化和浮躁化，游戏为了取悦大众就不得不向大众欣赏心理妥协。为了获得更高的销量需要让自己符合大多数人的欣赏心理，在短时间内，大众欣赏心理确实和精英阶层的欣赏水平有一定的差距，解决的方式也只有期待大众欣赏水平随着时间的推移而实现整体上的提高。

大众化的高销量商业游戏是游戏视觉化发展的代表，在这类游戏中，画面效果提升带来的快感是大众化的，而难度的降低同样也是，这符合商家的商业利益，所以在游戏制作成本还较高而无法满足个性化需求的时代这种游戏是主流。另外，"视觉文化"的一些其他的特质也在这其中可以找到，比如说这样一个现象，如今的RPG玩家往往会为一小段感人的剧情落泪，一支动听的歌而陶醉，一个漂亮的人设而疯狂，而对于游戏剧情的整体并不在意，笔者经常听人说起，《FFⅧ》舞会那一段或者《FFⅩ》幻光河那一段如何如何优美，但对剧情深度的探讨则不多，其实这也就是读图时代那种片断化和感性化的欣赏习惯在玩游戏时的体现。

而对于文化符号化，我们前面已经探讨过了，这在如今的游戏中较为普遍，特别有代表性的例子就是《异度装甲》，制作人希望用大量的文化符号来堆砌作品的文化价值，这也是"视觉文化"发展的结果之一。



可贵的是，即便在如今游戏成本居高不下的年代，还是有制作人采用比较前卫的叙事手法制作相当个性化的游戏，比如《异度装甲》和《超时空之钥》等等，我们可以从中发现诸如片断叙事、蒙太奇、解构主义等一些后现代电影中比较前卫的表现手法，从文化发展角度不能不说是一种表现手法上的进步，但是这类游戏只是将后现代或者说是"视觉文化"时代电影的表现手法运用到游戏中，游戏的进行方式还是单线式的，并没有发挥游戏本身在互动性和参与性上的优点，我们一开始在讨论视觉文化时代的文化特质时分析过，这类后现代电影中的表现手法其实是在电影本身线性叙事的物理限制条件下为了强调观众的参与度不得不采用的一种方式，而且想从这种杂乱无章的叙事结构中整理出一个完整的头绪需要一个可能不见得轻松的脑力劳动过程，这对于游戏玩家来说，未必就是一种令人愉悦的享受。而且就像后现代电影整体呈现小众文艺倾向一样，个体对于文化产品的选择细分了文化作品的类别，而这类非常个性的表现手法也细分了游戏的玩家群，这让单个游戏的游戏玩家数量变少，这是高成本的游戏制作时代不希望看见的现象，所以这类沿用后现代叙事语言的个性化游戏并没有真正流行起来（但或许有朝一日游戏的制作变得像博客或DV那样简单的时候，会流行起来成为大家交流的一种方式），但它们毕竟是"视觉文化"时代电影手法和游戏的一些有益的尝试。

真正可以作为"视觉文化"时代的终极文化载体的游戏应该是真正能体现"视觉文化"时代诸多文化特质的游戏，在包括满足大众化、参与度的前提下，每个人也能找到个性化的娱乐要求，而这个可能需要一种包罗万有的虚拟现实游戏才能



做到，这种游戏需要大量的冗余信息来满足各类玩家的娱乐需求，当然现在还没有游戏能够做到这一点。但是，一些拥有最大的玩家适应面，拥有多种玩法可以满足许多玩家的娱乐要求，运营商又不断追加资料扩大游戏内容的网络游戏已经有一些发展的端倪了，当然这也是网络游戏可持续性获益的运营方式所决定的。

后记

在大约一年前，编辑和我谈起"视觉文化"和游戏发展这个题材的时候，我不知天高地厚地接下了这个题材。但是在逐渐深入地调研和资料收集中，我发现"视觉文化"实在是个太过于庞大的概念，所牵涉到的学科很多，知识的难度和专业度都非常高，而且也没有人做过"视觉文化"和游戏关系之间的讨论，所以一直不敢轻易下手。而这次，即便是笔者经过阅读大量材料和长久的酝酿，依然有种硬着头皮上的感觉，不过最后笔者还是抱着一种抛砖引玉的心态把它写完了，也就是希望这种游戏文化的分析能够开一个游戏文化探讨的好头。

虽然在其他艺术表现领域，比如文学，比如电影，文化探讨是一种常见的现象，但是游戏却一直不被主流文化所接收，因而也被斥为没有文化内涵而被主流文化学者拒绝探讨。但是游戏本身作为社会文化中的一环必然和社会文化起着交互作用，当然也不见得就全都是消极作用。自己作为游戏文化的关注者就是希望能够寻找出游戏文化的积极意义以及它对于社会整体文化形态的作用和影响，在笔者自身的努力下这次算是跨出了很小的一步，而更长的道路可能需要更多的朋友共同求索。

很少能有一款游戏系列会像《生化危机》这样拥有如此丰富的武器收藏，这个不断完备的军火库足以令所有人为之胆寒。

可以毫不夸张地这样形容："《生化危机》系列"简直是一个为各路枪械而专设的大舞台。这篇特企，充当的则是一名报幕员的工作，它会为您详细地介绍这个舞台上的每一位演员——甚至包括每一位幕后工作者，乃至赞助商。

坦白地说，在整理这篇极富技术含量的特企时，我曾不止一次地怀疑过本文的主题究竟是"生化"还是"枪械"。直到一星期后，我那肿胀到酸痛的双眼与大脑终于告诉了我答案是后者，这让我不由得想起了电影《钢琴师》——在观赏之前我以为它的主题是"音乐"，或者起码也该是"艺术"，然而直到影片结束后才赫然发现原来是"战争"。

所以，奉劝各位对"《生化危机》系列"感兴趣的读者朋友们，请不要把它当成又一篇无聊的回顾式拼凑文，这篇文章承载的专业知识将远远超出您的想象。虽然我并不能保证您就此会变成约翰·勃朗宁那样的枪械大师，但当您遇到持械抢劫时能够准确地说出顶在自己脑门上的枪筒为多少口径应该还是没有问题的——当然，前提是您足够冷静。(编语)



枪之危机 GUN HAZARD

"《生化危机》系列"枪械漫谈



PART 1.

手枪 Handgun

【注①】

手枪，人类最早发明的枪械，它的历史可能比某些国家的历史还要长。虽然手枪在今天只能作为个人自卫武器而排在步枪和冲锋枪之后，但它所起到的作用是前两者所无法替代的。在"《生化危机》系列"中，我们能够见到来自世界各国的多款手枪，也许你对它们的发展过程和性能都不大了解，不过不要紧，在这篇文章中，我们将对其逐一比较并详细介绍。

伯莱塔 M92
Beretta M92

无可否认，M92FS在生化FANS心目中的地位是至高无上的，毕竟是S.T.A.R.S.的标配。在整个"《生化危机》系列"中，伯莱塔M92无疑是出镜率最高的，为何Capcom的游戏开发者如此钟情于它呢？

伯莱塔M92手枪是由意大利伯莱塔(Beretta)公司于1970年开始研制的，当时的目的是要设计出一种新型军用手枪，要求可靠性高、安全性好、容弹量大。为了达到设计指标，这家枪械老厂在研发新枪的时候以自家的伯莱塔M1951式手枪作为蓝本，采用了独特的开顶式套筒设计，新型手枪于1975年研制成功，使用标准的9×19毫米帕拉贝鲁姆(parabellum)[注②]手枪弹，采用15发双排弹夹供弹。然而，最初的伯莱塔M92手枪并没有被当时的意大利军方采用，第一个将该枪作为制式装备的国家是巴西，就这样，5000支伯莱塔M92被卖到了巴西。直到1976年，意大利警察部队迫切需要一种性能更好的手枪来代替服役多年的老式M1951手枪，于是，伯莱塔公司将自己的M92加以改造，以全新的伯莱塔M92S型向本国警察部队推销，并获得了成功，自此，伯莱塔M92开始了自己的"发迹史"。1978年，美国军方高层提出需要一种全新的



军用手枪作为日显老态的柯尔特M1911A1的替代品[注③]，并面向各大枪械制造商招标，各路好手都将自己的看家法宝拿出来展示，希望能够中标，



◀这就是伯莱塔公司的LOGO，其象征意义为：易瞄准，弹道平直，直接命中。

一举获得这份巨额订单，伯莱塔公司当然不会放过这个好机会，经过一再改进的伯莱塔M92FS被送到了美国，残酷的竞争开始了。也许是得到命运之神的垂青吧，伯莱塔公司笑到了最后，1985年，伯莱塔M92FS手枪作为制式手枪正式装备美国三军开始服役，美军编号M9，伯莱塔公司靠着这支枪大发了一笔。随后，美国各执法机构也纷纷大量采购此枪，将该枪的背景延伸到游戏中，身为警队人员的吉尔和克里斯使用这种枪自然就也在情理之中了，这可是他们的制式装备！在《MGS2》中也有军用编号的M9登场，不过戏份不多，而且使用的还是麻醉弹。香港著名导演吴宇森也非常喜欢采用伯莱塔M92，想当年周润发饰演的小马哥手持M92双枪猛烈射击的一幕别提多有型了！

编注

这支枪之所以能够替代M1911的另一个原因则是其低廉的价格。而且，一般情况下只有无权选择自卫武器的普通官兵会使用它，而有武器选择权利的反恐部队如"三角洲"和"海豹"一般是选用COLT－M1911，CIA特工则多选体积更小，更利于隐藏的SIG－P228。私以为，S.T.A.R.S.在面对丧尸时，如果不是因为标准的9×19毫米帕拉贝鲁姆手枪子弹杀伤力和止动力不足，恐怕不会在一开始就伤亡惨重。



■手持M92双枪猛烈射击的一幕之后就是小马哥毫不在乎地把枪一扔了事。不心疼？便宜嘛！

伯莱塔 M93R

Beretta M93R

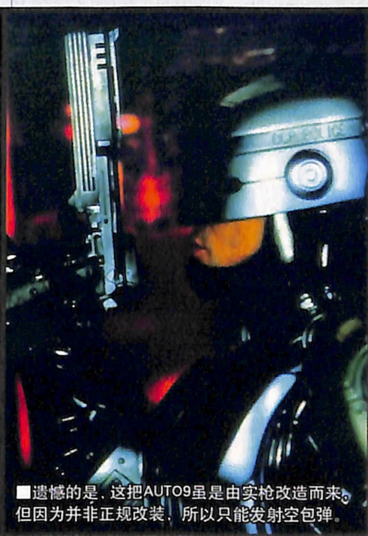


比起伯莱塔M92，这把枪的知名度可就差的太多了，虽然师出同门，但是各自的命运却截然不同。继成功推出M92型手枪之后，伯莱塔的枪械专家们开始尝试在其基础上开发一种便携式的冲锋手枪，来作为意大利特种部队的反恐武器。同M92手枪一样，M93R("R"为意大利语"Raffica"，即"点射"的意思)依然使用帕拉贝鲁姆9毫米手枪弹，内部结构中多出了用于控制连发射击的快慢机，使之能够在单发射击和三连射之间切换。为了让射手能更好地控制射击精度，M93R的握把底部可以安装折叠枪托，扳机护圈前部加装了小握把。设计者甚至还为其准备了加长的大容量弹夹，以保证有持续的火力。但是，这一回伯莱塔公司的如意算盘没有打成，意大利军警对这种另类的设计并不感冒，理由很简单：作为单兵自卫武器火力过剩，作为主要战斗枪械火力又太弱。鸡肋的设计使得M93R在市场上始终打不开局面，没过多久，伯莱塔就将这种时运不济的前卫手枪停了产。

在整个"《生化危机》系列"中，到目前为止该枪仅仅出现过一次，即《代号：维罗尼卡》中。在该作中，伯莱塔93R是作为女主角克莱尔的基本装备出现的，克莱尔在游戏初期只能使用该枪的手枪模式，只能单发射击，到了游戏中期，出现了附加配件，可以将手枪改造成完整的冲锋枪形态，能实现三连发射击，对付低等级的敌人可以说是得心应手，完全再现了伯莱塔93R优异的性能。

还记得电影《机械战警》中墨菲使用的那把经典的手枪吗？很多人曾一直认为是著名的大威力手枪"沙漠之鹰"，其实它真正的原型是M93R！精通枪械改装的道具师把M93R实枪扳机护圈前的小握把拆除，然后更换了长枪管，外面加以配重，再根据墨菲的手形处理手枪握把，于是造就了这把外型绝酷的科幻武器，电影中被赋予了AUTO9的制式编号。

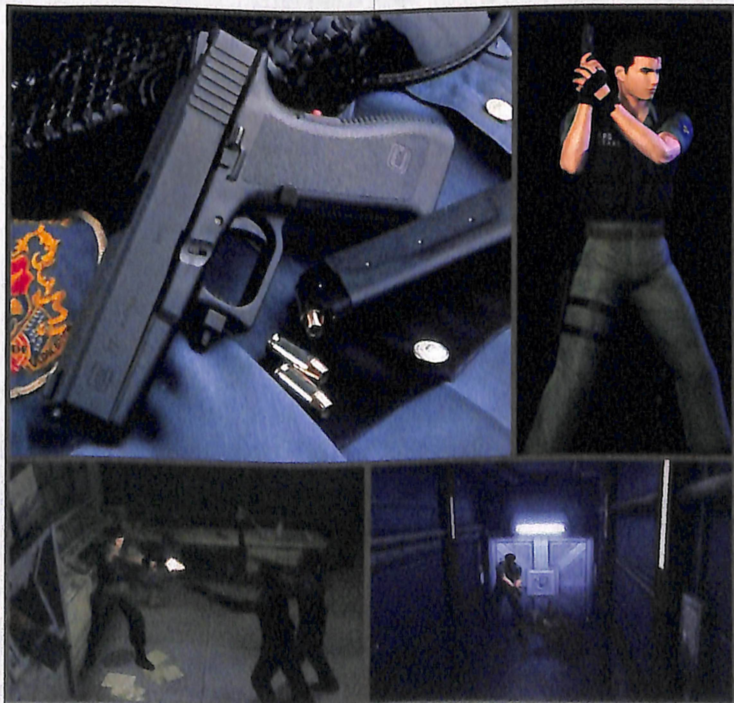




■遗憾的是，这把AUTO9虽是由实枪改造而来，但因为并非正规改装，所以只能发射空包弹。

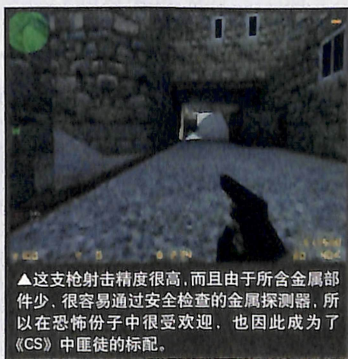
格洛克 17

GLOCK17



对于广大的枪械迷来说，格洛克17简直再熟悉不过了，这把枪的名气可一点也不比伯莱塔M92小，曾经参加过美军制式手枪招标，可惜最后输给了M92，但凭借独特的设计和优异的性能仍然获得了人们的青睐。1983年，奥地利陆军希望装备一种新式的手枪，新式的手枪要具有重量轻、容弹量大及不易走火等特点，然而当时现有的各种手枪当中没有一种能够满足奥地利军方的要求，于是陆军部决定招标研制新枪，最后一举中标的却是之前没有任何枪械研制经验的格洛克公司。不过，名不见经传的格洛克公司并没有让军方失望，经过开发人员的不懈努力，新式手枪终于被挑剔的奥地利陆军认可，从此一发不可收拾，发展成了一个庞大的格洛克枪族。

格洛克17手枪除了装备奥地利本国军警以外，还远销很多国家，光是美国的执法单位中就有40%的占有率！值得一提的是，该枪是最早采用工程塑料部件的枪械之一，所以相比其他全金属手枪要轻得多，空枪只有620克！该枪还采用了独特的扳机自动保险装置，使其具有出众的安全性，紧急情况下只要使劲抠扳机就能开枪，这样的设计对于在射击之前经常忘记打开保险的新手来说是十分有用的。此外，它的携弹量也比一般的手枪要大得多，"《生化危机》系列"中出现的格洛克17手枪可以装填18发子弹，而在《CS》(《反恐精英》)中则增加到了20发，这一点也不夸张，因为在现实中该枪最多可以装填33发子弹(弹夹当然也要相对长一些)！也正因为拥有如此大的"胃口"，格洛克17手枪在警察部队中特别受欢迎。不过，使用9×19毫米帕拉贝鲁姆手枪弹的武器似乎都逃脱不了杀伤力小的命运——不管是手枪还是冲锋枪。因此，对于特种部队来说，这把无法对身着有效防护的恐怖分子造成明显伤害的枪可就不那么招人喜欢了。这一点在《代号：维罗尼卡》中也有体现：相比克莱尔的M93R，克里斯手中的格洛克17火力明显不足，不过该枪在游戏中有机会改造，这也算是Capcom对格洛克手枪的关照吧。



▲这支枪射击精度很高，而且由于所含金属部件少，很容易通过安全检查的金属探测器，所以在恐怖份子中很受欢迎，也因此成为了《CS》中匪徒的标配。

VP70

VP70



■在《生化危机4》中，如果让里昂换上作为奖励的RPD制服，再配上这把手枪，我们就又能看到那个傻里傻气的倒运警察了。

这是一款由德国著名枪械大厂HK（Heckler & Koch）于1968年开发的老枪，与格洛克17一样，VP70也大量采用了工程塑料制作部件，而且要比前者早得多。编号中的"VP"是德文"Volkspistole"的缩写，意思是"人民手枪"，从字面意义上可以看得出HK公司对该枪寄予很大的期望。但事与愿违，VP70没能像它名字的含意那样成为受广大人民欢迎的手枪，只生产了很少的数量就被停产了。是什么原因让这把"人民手枪"提前退休呢？手枪的质量是绝对不会有问题的，要知道HK公司在枪械制造领域就如同游戏界的Nintendo，口碑是绝对一流的。原来，问题出在手枪的设计理念上，VP70在设计之初就被要求能够具备冲锋枪一样的连射性能，结果样枪组装出来之后在进行试验射击时竟测得射速达到2200发/分钟！为了保证射击精度，研发人员无奈之下在手枪的内部结构中作出修改，使其只能够进行最多三发的连射，而且是必须加装了战术枪托的前提下。这样一来，VP70就成为了与伯莱塔M93R一样的鸡肋武器，高不成低不就，造成了军方和警方都不愿大量采购的局面，到1989年就全面停产。

由于存世的VP70数量很少，因而对它了解的人不多，这种风格独特的战斗手枪在银幕上现身的机会更是少之又少，造型独特的VP70曾在电影《异形2》中昙花一现的登场，但丝毫没有引起观众的注意，所有观众的目光都被狰狞恐怖的外星怪兽吸引去过了。在"《生化危机》系列"中，该枪到目前为止共出现过两次，一次是《生化危机2》，另一次则是在NGC和PS2上先后发售的《生化危机4》，而且全都是作为主人公里昂的专用武器出现的。在《生化危机2》中，RP差到极点的里昂在第一天上班时就遇上了丧尸屠城的烂摊子，身上惟一可以救命的武器就只有这把VP70；在《生化危机4》中，如果玩家将游戏的正常模式通关一遍，那么再次读取进度重新游戏时就可以在商人那里购到这把VP70，不过这时候VP70早已有了一个更秀气的名字：Matilda。

SIG PRO SP2009

SIG PRO SP2009

提起SIG PRO SP2009，首先要说说"SIG PRO系列"，这个系列是瑞士的SIG枪械公司首次尝试使用大量工程塑料生产的手枪，而且采用了模块化设计。所谓的模块化是指两点：一是握把模块可以方便地更换成不同尺寸的模块；二是模块化的击发机构可以随意更换。这样的设计使得手枪的维修和保养都变得更加容易，此外，这样的设计还可以让使用者在单动/双动与纯双动[注④]之间随意选择，因而许多国家的执法机构都大量采购了这个系列。"SIG PRO系列"最初只有在1998年中期推出使用.40S&W[注⑤]手枪弹的SP2340型，这种型别也可以根据顾客的要求更换口径不同的枪管.357SIG手枪弹，一年以后，SIG公司又推出了使用9毫米帕拉贝鲁姆手枪弹的SIG PRO SP2009型，2003年又根据法国用户的要求在2009型的基础上设计了改进型SIG PRO SP2022，自此形成了整个"SIG PRO系列"。





SIG PRO SP2009作为系列中的9毫米口径基本型，曾在《生化危机3》中露面，专门配发给安布雷拉公司的特别拯救部队使用，玩家在操纵卡洛斯的时候有机会见得该枪一面。不过问题出现了，也许Capcom的游戏开发人员是为了考虑手枪口径的统一问题而采用了9毫米口径的系列2009型，但是《生化危机3》的时间背景是1998年，这个时候SIG公司还没有将2009型投放市场，安布雷拉是怎么搞到这样一型"未来"手枪来装备自己的雇用军部队的呢？看来我们只能这样牵强地理解：安布雷拉与SIG公司暗中有秘密交易，SIG公司将自己开发的新式手枪在投入市场之前就先卖给了安布雷拉。

伯莱塔美洲豹

Beretta M8000 cougar

如今的枪械市场竞争越来越激烈了，即便是老牌大厂也不免感到危机，为了跟随时代的潮流和满足挑剔用户的需要，伯莱塔于1994年推出了这款M8000美洲豹手枪。熟悉枪械的朋友都知道伯莱塔M92系列手枪那独特的开顶套筒造型，但是经典的设计在这款M8000手枪上完全消失得无影无踪。伯莱塔公司之所以采用全新的设计，主要是因为M92系列经过多年的改进，已经达到性能的极限，与未来手枪的发展方向不符。因此，枪械研发人员采用了自己不常用的全新闭锁系统，将枪体设计得更加紧凑，以适合执法队伍中越来越多的女性使用。由于9毫米帕拉贝鲁姆手枪弹威力有限，伯莱塔公司果断采用了.40S&W手枪弹，通过更换枪管可以使新枪在9毫米与.40S&W以及21IMI .41AE三种口径弹种之间切换，进一步增加了用户的选择范围。由于采用了相对威力较大的手枪弹，手枪内部的结构也相应作出了强化，套筒被改为完全包覆式，这也是没有沿用开顶式结构的原因。总之，美洲豹手枪的设计是比较成功的。

在《生化危机：枪下游魂》初代中，这把伯莱塔M8000曾有登场，游戏中出现的是拥有单、双动及撞针保险的G型[注⑥]。虽然这款游戏本身的素质不高，但是其中出现的几种手枪都是精品，尽管M8000置身于这些精品之中，却丝毫没有被其他名枪的光芒所掩盖。游戏中的M8000有一个最大的优点，那就是更换弹夹速度快，在面对大量敌人的时候，快速地更换弹夹可以为玩家争取更多的时间，尤其在对付最终BOSS的时候，M8000可以起到很好的牵制作用，可以说是整个游戏中最好用的一把手枪了，只可惜Capcom为了统一弹药口径兼简化制作，将游戏中的M8000设定为发射9毫米口径弹药的型别，实在是让人觉得可惜，否则凭借可以选择发射.41AE手枪弹这项能力，完全可以代替那把老式的M19大威力转轮手枪！




■《MGS》中的第一场BOSS战，奥赛罗特与他的柯尔特S.A.A.让不少人慌了手脚。

柯尔特S.A.A.转轮手枪

COLT Single Action Army Revolver

提到这把手枪，可能更多的玩家会联想到《MGS》中的奥赛罗特，柯尔特S.A.A.可是这个老狐狸的最爱。S.A.A.是美国枪械大厂柯尔特公司于1873年推出的古董老枪，采用单动击发，有“杰出的回转式连发手枪”之称。虽然容弹量只有6发，但是凭借转轮手枪没有卡壳故障的优点，受到了广泛的欢迎。

《生化危机2》里，在普通的故事模式中只有克莱尔能够使用这种手枪，此外在通关之后奖励的小游戏中，ADA也能够使用。游戏中的S.A.A手枪最大的特点是射速快，六发子弹瞬间就会被倾泻完毕。值得一提的是，尽管该枪有多种口径的型号，但根据官方公布的资料来看，惟独没有9毫米口径，而Capcom却自行将游戏中的这把枪的口径改为了9毫米，只能发射该死的帕拉贝鲁姆手枪弹（又是帕拉贝鲁姆！希望大家心里不要产生阴影）。

鲁格 P08

Luger P08

又是一把古董枪。鲁格P08手枪自1908年问世并装备德军后，凭借卓越的性能在军中服役长达30年，这完全得益于德国人高超的机械加工水平。鲁格P08属于较早出现的半自动手枪，与现代手枪比较起来有如下特点：采用反位手动式保险，因而整枪的中心比较靠后，这一点从其外形上就可以明显看出；由于枪管比较长，所以该枪瞄准比较容易，有助于提高射击精度。尽管鲁格P08有诸多优点，但是它的内部结构过于复杂，虽然作工精良，然而价格也一直居高不下，这导致了该枪的用户并不是很多，少有像德国军队那样的大用户。鲁格手枪与中国也颇有渊源，就拿这把鲁格P08来说吧，在中国，人们习惯上将其称作“罗锅撸子”（“撸子”是当时中国人对半自动手枪称呼，是相对于“左轮”和“盒子炮”而言的），在那个战火纷飞的年代，许多爱枪的人都渴望能够得到一支“罗锅撸子”，这种渴望也是对德国手枪性能的肯定。

出现在《代号：维罗尼卡》中的鲁格P08是以全身镀金双枪的形式出现的，而且这两把鲁格枪是给愣头小子史蒂夫专门准备的初期装备。在游戏中，史蒂夫曾上演了一幕精彩的英雄救美——如同救世主尼奥般在空中将视角旋转了360度后手持两把鲁格P08大打出手。如此华丽的演出，算是给足了这把经典老枪面子。只可惜鲁格P08实枪能够携带的残弹数太少，只有可怜的八发子弹，威力又不大（怨念中的帕拉贝鲁姆子弹……），所以当史蒂夫取得了英格拉姆冲锋枪之后，马上就将这两把枪甩给了克莱尔。



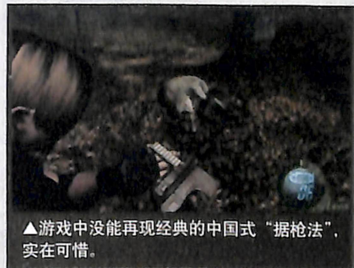


毛瑟红九

Mauser RED9

老式的毛瑟自动手枪（如无特别标注，本文中所指的毛瑟自动手枪仅指驳壳枪一种），即中国人所说的驳壳枪、盒子炮，也有匣子枪、自来得等称呼，这是一个枪械发展史上的传奇。作为世界上最早的自动手枪之一，绝对是值得大书特书的，不过由于篇幅有限，在这里只好作相对简单的介绍。著名的毛瑟自动手枪诞生于一百多年前，在当时，西方各列强的军队中刚刚开始装备使用无烟火药的弹仓式现代步枪，轻重机枪的配备数量还很少，军官们佩带的个人自卫武器基本上就是军刀和左轮式手枪。尽管同时代出现的自动手枪还有好多种，但是它们大都不适合作为在战场使用的军用手枪，惟独毛瑟手枪可以胜任恶劣的战场环境。因此从某种意义上讲，毛瑟自动手枪是世界上第一支真正大军用自动手枪！然而这样一款出色的手枪，从被开发出来那一天起直到1939年停产为止，竟没有被任何一个国家采用作为制式手枪。这些国家之所以没有选中毛瑟手枪的原因很简单：尺寸太大、价格太高。是金子总会要发光的，毛瑟手枪真正发挥其作用的国家，是当时战火连年的中国。在那个战火纷飞的年代，中国根本没有能力开发属于自己的武器，惟一获得武器的途径就是从国外军火商那里购买。然而由于受到日本的控制，中国没有办法得到更多的国外先进武器，不过幸运的是，毛瑟自动手枪没有被日本列为禁运武器的行列，在这种情况下，毛瑟自动手枪来到了中国。毛瑟公司生产的各型号毛瑟手枪有一百多万支，而产自其他国家的仿造品则更是不计其数，其中大部分都销往了中国。有一种说法，当年的毛瑟公司如果没有来自中国的大批订单，早就倒闭了。

在毛瑟枪众多的型号当中，M1932是最为出色和著名的，俗称“快慢机”的M1932型是当时所有中国军人梦寐以求的好枪。抗日战争时期，徐向前元帅就曾使用过这种型号的毛瑟枪。不过毛瑟枪有一个小问题：由于结构独特，所以毛瑟手枪的抛壳窗开口位置是朝上的，弹壳在子弹击发的瞬间由抛壳窗垂直飞出，极易使射手受伤，加之开枪产生后坐力较大，连续射击时的命中精度不能够得到保证。这两个问题在很多使用毛瑟枪的国家都没能得到有效的解决，不过最后终于被充满智慧的中国人解决了，这就是：斜着出枪，余光瞄准！（俗称“据枪法”）尽管发明这种枪法的人已经无从考证，但当时有经验的射手在对付50米左右的目标时大都习惯倾斜45度出枪，利用眼睛的余光略微瞄准即可命中目标，在进行连发射击时甚至将枪身放平，让发射出去的子弹呈扇面散布。毛瑟手枪的大部分型号都是采用7.63口径的，发射7.63×25毫米的毛瑟手枪弹，另外也有几种9毫米口径的型号，《生化危机4》中出现的RED9就是少数9毫米口径的型号之一，编号毛瑟M1916（一说是毛瑟M1912），因其握把上漆有红色阿拉伯数字“9”而得名。在游戏中，这把RED9可以说是普通手枪中威力最大的了，将其攻击力和装弹数改造满后，可以在不重新装填的情况下配合匕首将BOSS级的巨人“EL GIGANTE”轻易解决，即便是PRO难度下也是如此！


▲游戏中没能再现经典的中国式“据枪法”，实在可惜。

总之，作为一款西方不亮东方亮的武器，毛瑟自动手枪在枪械发展史上写下了浓重的一笔，它的出现和发展经历很值得我们去研究。前不久，沈阳“九·一八”历史博物馆和长春伪满皇宫博物院联合监制，在全球限量发行了918支24K全镀金毛瑟手枪，这也算是中国人心中永远抹不去的“盒子炮”情结吧。


▲传奇英雄李向阳，注意看他右手枪的枪口——为了防止拔枪时刮到腰带，他锉掉了准星，仅凭感觉射击，据说靠这种方法在百步之外能射中铅笔般粗细的高粱秆！

◀说到这把枪，我们祖父辈的老人们恐怕都会津津乐道。

HS2000

HS2000

这是一款同样产自欧洲的手枪，它的造型既与奥地利格洛克手枪神似，又与瑞士SIG公司的P系手枪十分接近，以至于在《生化危机4》中出现后被许多人误认为是以上两大厂商的产品，它就是来自克罗地亚的HS2000手枪。出现在《生化危机4》中的HS2000并没有被Capcom冠以原名，该枪在游戏中的名称是“BLACKTAIL”。在游戏中，这把枪既保证了威力，又兼顾了稳定性，在现实中的性能得到了较大程度的体现。说起HS2000，还要先道出它的前身——HS95手枪。1991年，克罗地亚的克尔洛瓦茨城的IM金属工业公司开发了一款在当时还算好用的手枪，即PHP手枪，当时的克罗地亚国内正处于战争的洗礼之中，这支战时匆忙开发的手枪不免有一些瑕疵，于是IM公司于1993年开始着手新式手枪的开发，并将新枪命名为HS95。与PHP手枪相比，HS95手枪的容弹量更大(采用了流行的15发弹夹)、安全系数更高、内部机械结构更加先进可靠，HS95的开发取得了成功。但是研制小组并没有满足现状，他们广泛征求了军队和警察的意见，在HS95的基础上再次进行了改进，这就是HS2000。尽管HS2000的外形与格洛克手枪及SIG公司的P系手枪极为相似，但如果仔细观察就会发现，这是一支被赋予了浓厚克罗地亚民族风格的手枪，设计者将自己的诸多理念乃至精神都注入了这支手枪。为了能够在出枪时迅速瞄准，该枪采用了鲜明的白色亮点瞄准具，套筒部分的加工平滑整洁，握把的设计则与CZ75雷同，握持感极佳。HS2000的保险机构设计得十分贴心，除了采用类似美国柯尔特M1911的握把式保险之外，还另有三种保险机构，即：格洛克手枪的扳机式保险、撞针式保险及解脱待机状态保险。如此多重的保险设计使HS2000真正作到了万无一失，走火的可能性降到了最低，也正是靠着严谨的设计和精密的加工水平，HS2000具备了与国际著名枪械大厂产品一决高低的资本，一举打入了国际武器市场。



■在《生化危机4》的众多手枪里，不论特殊能力的话，这把枪的综合性能是最高的。



南部十四年式

这是一把同样被中国人称作“盒子”的手枪，但不论是性能还是外形都远不及上面提到的“盒子炮”，它就是日本南部十四年式手枪。由于该枪的枪套外形扁圆，外形很像甲鱼的壳，所以在中国落得个“王八盒子”的丑名。南部十四年式手枪得名于它的设计者南部骐次郎，整个“南部系列”手枪包括南部手枪(1903～1904年定型)、南部陆式手枪、南部十四年式手枪(新式和旧式两种)、南部九十四式手枪。1925年，当时的日本为了侵略战争的需要，将经过简化设计后的南部十四年式手枪大量配发到军队中，到1945年二战结束时为止，共生产了28万余支，是日本在二战时的主要军用手枪。



从外观上看，南部十四年式手枪与德国的鲁格P08手枪极为相似，但在设计上两者一点关系都没有。十四年式手枪使用的子弹是今天已经极为稀有的日式8毫米手枪弹，威力较小，容弹量只有可怜的八发，实战中根本无法与中国军队使用的德国毛瑟手枪抗衡。该枪在最初设计时连最基本的枪身保险都没有，直到后期型才加装了弹夹保险(即无弹夹时不能射击)。早期型的扳机护圈亦很小，后根据驻中国东北关东军的反映，将护圈加大，以适合寒冷地区作战。除此之外，该枪还有一个致命的缺点，就是在射击的时候弹夹会不时脱落，无奈之下设计者又在握把前端加装一枚弹夹卡簧，问题才得以解决。总之，南部十四年式手枪是一件十分不成功的武器，就连它的设计者南部骐次郎本人也曾说过：“此枪没什么特色”。



性能实在不怎么样的南部十四年式手枪在《生化危机》系列中惟一的一次露面是在《枪下游魂》初代中。与该枪在现实中的表现相反，游戏中的十四年式反倒是普通手枪中威力最大的，对付丧尸只消三四颗子弹即可搞定，不过现实中该枪容弹量较少和更换弹夹时间较长的毛病倒是得以保留。随着主人公武器库中各种“大件”的日益增多，老式的南部手枪最后还是免不了被淘汰的命运，此后在“《生化危机》系列”的任何续作中，这把老枪再也没有出现过，彻底退居二线了。

勃朗宁 HP

Browning High Power

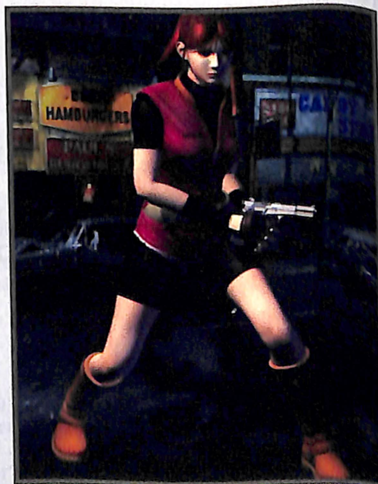
这支手枪的知名度丝毫不比毛瑟驳壳枪差，它的名气不仅仅在于其优异的性能，还在于它的设计者——大名鼎鼎的天才枪械设计师约翰·勃朗宁。早在1925年，这支手枪就被勃朗宁大师设计出来，但真正开始生产却是在1935年，最初的制造商是比利时FN公司，因而这支手枪被命名为FN M1935式手枪。1940年，纳粹的铁蹄踏入了比利时的领土，这种手枪的生产线被迫转移到了位于加拿大的英格利斯公司。随后，其他许多国家也纷纷开始仿造这种高性能的手枪，二战结束后，这把枪的大威力和9毫米的合适口径使它迅速开始流行，就连一直偏爱转轮手枪的英国人也一度采用它。在世界各地，它的名称也不尽相同，但最通常的称呼是勃朗宁大威力手枪。这把手枪采用的是枪管后座工作原理，以及偏移闭锁方式，这两种经典的设计在后来被许多枪械制造商在自己的产品中所沿用。安全方面，该枪采用了传统的手动保险、弹夹保险以及不到位保险，也被后辈们争相模仿。虽然勃朗宁HP那13发的容弹量无法与如今广泛采用大容量弹夹的手枪相比，但在其设计定型的那个年代还是相对较大的。同时期的毛瑟手枪标准容弹量是10发，而另一支由勃朗宁设计的著名手枪M1911容弹量只有8发。





■可惜动画结尾时克莱尔被捕，手枪被缴获，自然也就没能在游戏中继续出现。

勃朗宁HP第一次在“《生化危机》系列”中出现是《生化危机2》。片头CG中里昂与克莱尔为逃离丧尸的包围而开动了一辆警车，克莱尔在车上取得了她在系列作品中的第一件武器——勃朗宁HP。在游戏中，这支手枪一直伴随着克莱尔，不过它的威力并没有现实中所标榜的那么强悍，只与里昂手中的VP70相差无几。在外传性质的《代号：维罗尼卡》中，克莱尔把从浣熊市取得的这支勃朗宁也带在身边，片头动画中克莱尔被一群安布雷拉的保安追捕时，手中握着的就是该枪。



卡利科 M—100P
Calico M-100P

尽管卡利科枪械公司没有科尔特与史密斯＆威森那么有名，但是它制造的这把M100P手枪可绝对称得上独树一帜。整体体积不大的M100P手枪采用了半自由式枪击工作原理，其滚柱式延迟后作闭锁方式的结构是步枪设计中常被用到的。然而，这些还不能完全说明M100P的特色之处，令人惊讶的100发怪物级容弹量才是它的独到之处，至今还没有任何一种手枪能够达到如此高的容弹量。M100P之所以能够携带这么多的弹药，完全依靠设计独特的弹夹、供弹系统以及其专用的.22LR手枪弹。M100P的弹夹采用螺旋状结构，子弹在内部沿14条输送槽紧密排列，发射时，子弹在弹夹内弹簧助推器的推动下从螺旋状出口进入枪膛，当助推器旋转七圈半后，全部的100发子弹也随之发射完毕。由此可以看出，该枪的供弹系统结构过于复杂，如果战斗状态中突然出现子弹卡壳，那么故障根本就无法及时得到排除，更换弹夹也十分不便。就是这么一个缺点，导致其不能被军警部队大量采用。

不过，这样的故障在游戏中是不可能发生的，也正因为如此，M100P手枪才得以在《代号：维罗尼卡》中展现其独特的魅力。



■在游戏初期，卡利科M100P是克莱尔手中最好的近距离压制武器。

柯尔特 M1911A1
COLT M1911A1

如果要问哪种手枪是世界上服役时间最长的，那么诞生自美国的M1911A1绝对是第一。迄今为止还没有任何一型手枪可以打破M1911A1所保持的服役记录！这支手枪是有着枪械奇才之称的约翰·勃朗宁大师的得意之作，由美国的柯尔特枪械公司负责制造，1911年正式定型并命名为M1911，随后装备给美军部队。M1911使用的弹药并不是今天流行的9毫米帕拉贝鲁姆，而是口径更大的11.43毫米柯尔特自动弹，因为在这之前，美军在清剿菲律宾叛乱的时候发现.38口径的转轮手枪威力明显不足，遂在今后的手枪设计制造中果断地大量采用更大的口径。有意思的是，M1911装备部队之初，并没有成为所有普通士兵的制式武器，而只配备给一定级别的军官使用，这引起了广大美军士兵的不满，他们觉得随身携带这样一支大口径手枪是十分必要的，以至于自掏腰包购买此枪，后来的美国政府默许了这种作法，M1911终于正式成为了美军的制式手枪，并随着美军来到了第一次世界大战的战场。1922年，柯尔特公司将该枪作了部分修改，命名为M1911A1。在接下来的岁月里，这种手枪又伴随美军经历了第二次世界大战、朝鲜战争及越南战争，这期间，M1911A1的生产总数超过了二百五十万支，这个纪录也是其他手枪至今无法打破的。M1911A1最值得称道的便是它凌驾于一般9毫米口径手枪之上的大威力，尽管被来自意大利的后辈伯莱塔M92所代替，但它那相对强大的火力仍然被老一代射手牢记在心。在著名的1986年迈阿密枪战中，八名配备9毫米口径手枪的FBI执法人员与两名持枪罪犯进行了五分钟的交火，其中一名罪犯在身中两发9毫米子弹后，依然能开枪还击，并击中了五名执法人员，导致两亡三伤。这场伤亡惨重的枪战使人们开始重新认识到大口径手枪的重要性，也正式基于M1911A1的大口径高制止力的设计理念，促使了USP自动手枪的出现。此外，随着9毫米手枪弹在使用中暴露的种种缺点，手枪界也从此开始了新的流行趋势：小枪型大口径化。

在美国，M1911A1代表着一种传统，如果你的收藏中没有一支M1911A1，你就没有资格说"我玩了一辈子的枪了"这句话。多年玩枪的老射手对这支手枪都情有独钟，拥有这样一支柯尔特老枪是身分的象征，这也是许多电影中的黑帮老大都被安排使用M1911A1的原因。在近一百年的漫长岁月里，M1911A1出现了许多变型枪，这些造型各异的衍生品也有部分出现在"《生化危机》系列"中。在最近发售的《生化危机4》里，那款配有白光瞄准镜的"KILLER 7"其实就是M1911A1！《生化危机3》中出现的那只STI EAGLE6.0其实也是M1911的一种变体，内部结构都是采用类似勃朗宁大威力手枪的设计。



◀《生化危机0》中比利的那支专用手枪也是M1911系的派生枪。

▶枪锋所指，所向披靡！不愧是为威斯克大人量身打造的"杀手7"！（其实是扔了一颗闪光弹……）

沙漠之鹰
Desert Eagle

这把手枪就不要作过多的介绍了吧？玩过《CS》的朋友都知道它的长处，这里要说的是，沙漠之鹰手枪除了各类影视游戏作品中常见的.50口径以外，还有威力稍小的.357、.41及.44三种口径的型号。其实，沙漠之鹰手枪不适合作为战斗手枪和自卫手枪，原因只有一个，那就是过于强大的后坐力。还记得《生化危机2》中里昂手持沙漠之鹰开枪的一幕吗，每次开枪过后，里昂都会在惯性的作用下将手枪高高抬起，这正是高后坐力的体现。沙漠之鹰使用的子弹是专为大威力转轮手枪设计的高装药MAGNUM子弹[注②]，这种子弹的药筒部分比普通手枪弹长，导致沙漠之鹰手枪的握把也比普通手枪的粗大，即使正常大小手形的人握持该枪也觉得吃力，根本无法控制连续射击的精度，更不用说用来自卫了，它只适合体重90公斤以上的强壮男士。沙漠之鹰的威力到底有多大呢？以.50口径型号为例，它的枪口动能可以达到1570焦耳，这几乎是伯莱塔M92的三倍！正是由于这些原因，沙漠之鹰不可能作为军用战斗手枪，不过美国安全部门的少数特工倒是乐意将其选作自卫武器。



大威力转轮手枪

High Power Revolver

下面将介绍的是出现在《生化危机》系列"中的各种大威力转轮手枪，之所以将这些转轮手枪捏在一起介绍，是因为虽然它们的型号、口径不尽相同，但内部构造基本上大同小异，而且这些转轮手枪的制造商无外乎S&W和柯尔特两家。这两家美国枪械公司都算得上是老牌的转轮手枪制造商，甚至可以称得上是转轮手枪专业户，在枪械制造界，只要一提起转轮手枪，那么人们首先想到的一定是S&W和柯尔特这两家公司。

先来说说S&W，这家公司生产的现代转轮手枪按结构的差异大体上分为四大类，即：J、K、L、N四系列。其中的J系转轮手枪造型紧凑小巧，口径多为.22～.38之间，典型的有M32、M36及M640等枪；K系的转轮手枪样式为传统的古典风格，口径适中，基本上只有.357和.38两种口径，这个类型的转轮手枪中包括M10、M15以及在《枪下游魂》中出现的M19；L系的转轮手枪是专门为警察和个人自卫设计的一类，就如S&W在官方网站上的广告词所标榜的那样："Distinguished Combat Magnum"，即"卓越的战斗用麦格奴姆手枪"。这类型的手枪中，典型的有M586、M386、M696等；最后一类是N系的转轮手枪，这一类标榜的是大威力，从早期的M1917、M27、M28到后来的M610、M627以及在《生化危机3》中出现的M629，不但口径越来越大，威力也是越来越强！除此以外S&W厂还有一型特别的转轮手枪，不论是弹药口径还是火力，绝对都是最强的，这就是被S&W自己评为"怪物"级别的X系转轮手枪M500。在《生化危机4》中，玩家千辛万苦得到的那支"HANDCANNON"的原型其实就是M500，因为它的口径已经与沙漠之鹰大威力手枪的最大口径型号一致，达到了.50英寸，而且由于加长装药的超大威力MAGNUM子弹，使得其威力也大大超出了沙漠之鹰，绝对当之无愧这"HANDCANNON"的绰号。



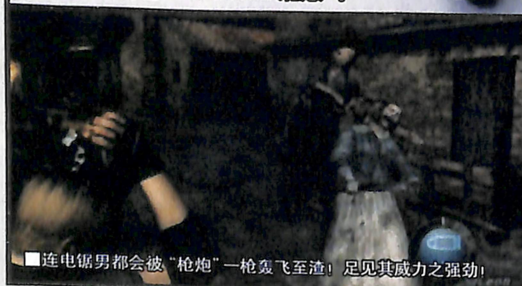
让我们再来看柯尔特现代转轮手枪，与S&W不同的是，柯尔特转轮枪基本上是按品牌划分的，即：Detective Special、Python、MK Ⅲ和MK Ⅴ四大系列。其中的Detective Special系列风格接近S&W的K系转轮手枪，但造型又与J系接近，体积较小，主要适用于自卫；Python即有名的"大蟒"，与S&W的L系比较接近，人们一提到柯尔特转轮手枪往往首先想到的就是这个系列，可以说是该公司最出名的一个系列，采用的是.357MAGNUM大威力转轮手枪弹；MK Ⅲ系列有"骑士"MK Ⅲ和"执法者"MK Ⅲ以及"Official Police MK Ⅲ"的区别，这个系列的转轮手枪有.357和.38两种口径，虽然与"大蟒"同时期出现，但却没有"大蟒"那样出名；MK Ⅴ系列则与S&W的N系类似，口径大威力大，有"骑士"MK Ⅴ、"眼镜王蛇"以及"水蟒"三个品牌，这三个品牌的转轮手枪口径越做越大，从"骑士"MK Ⅴ的.357到"眼镜王蛇"的.44，而"水蟒"更是采用了更大的.45口径。



这就是传说中的"HANDCANNON(枪炮)"。


《生化危机0》末尾这把左轮的特写给许多人留下了深刻印象。

《生化危机》初代中出现的这把转轮手枪就是柯尔特大蟒。


连电锯男都会被"枪炮"一枪轰飞至渣！足见其威力之强劲！

总的来说，柯尔特大威力转轮手枪不论在设计上还是威力上都与S&W相仿，它们共同的特点是大量采用长药筒、大装药、高威力的MAGNUM手枪弹。由于MAGNUM弹在击发时会生成大量高温高压气体，使手枪产生强大的后坐力，普通结构的自动/半自动手枪根本经受不了如此强大的冲击，因而这种子弹成为了结构特殊的转轮手枪的专利。也正是由于能够发射这样大威力的手枪弹，转轮手枪成为了大威力手枪的代名词，甚至得到另一个称呼：马格奴姆手枪。

手枪相关注解

[注①]"Handgun"是英语中对手枪的泛指，包括有固定枪膛的半自动手枪和转轮手枪，通常情况下与"Pistol"可以混用，而"Pistol"是专门指有固定枪膛的手枪。

[注②]"帕拉贝鲁姆"是指德意志武器弹药制造公司所设计和发展的枪支及弹药，其由来是该公司的电报地址 柏林·帕拉贝伦。后来，这个名字成为了被全世界应用最广泛的9毫米手枪弹上。在本文中，如无特别说明，均指9×19毫米规格的帕拉贝鲁姆手枪弹，前方数字"9"代表口径，后方数字"19"弹长。

[注③]柯尔特M1911A1手枪在第一次世界大战之前就开始在美军服役，以较大的威力和坚固耐用等多个优点得到了大量美军官兵的认可，但长达七十余年的服役期使美军高层认为该枪已经不适合作为现代军用手枪，遂展开了新一轮的手枪选型招标。

[注④]"纯双动"是手枪发射机件的一种运作模式，当射手预扣扳机时，原本降下的击锤会被拉至待机位置，然后立即释放击发子弹。

[注⑤]子弹口径型号的标注方式之一，为英制标注法。".XX"表示"零点几英寸"，后面的英文缩写表示子弹的制造商或弹种。

[注⑥]伯莱塔M8000-G型手枪沿用了类似M92的双动式设计，这与M8000标准型稍有不同。

[注⑦]"MAGNUM"原意为一种口小肚大的长酒瓶，后用来称呼外形相似的S&W转轮手枪专用大威力手枪弹，音译为"马格奴姆"，使用这种子弹的手枪亦称作"马格奴姆手枪"，即《生化危机》系列"中的"麦林枪"。

PART 2.

冲锋枪

Submachine gun

冲锋枪是一种单兵连发枪械，它比步枪短小轻便，具有较高的射速，火力猛烈，适于近战和冲锋时使用，在200米内具有良好的作战效能。冲锋枪的历史并没有多长，到今天为止只有短短的一百年，但这种介于手枪与步枪之间的武器已经成为各国武器装备中不可缺少的一部分。

MP5

MP5

说到冲锋枪，那就不得不提到MP5，这支来自枪械大厂H&K的明星几乎成了冲锋枪的代名词，靠着优异的性能为H&K赚到了大把的钞票，在英国空降特勤队SAS、特别舟艇部队SBS以及著名美国海军陆战队“海豹（SEAL）”都能见到MP5的身影。由于MP5冲锋枪是H&K公司基于自家的G3突击步枪研制而成的，所以它的内部结构及工作原理也与G3大致相同，为半自由枪机和滚柱式闭锁，既可以单发、连发发射，也可以根据用户的需要设定为不同数量的短连发，大部分型号均以发射9毫米帕拉贝鲁姆手枪弹为主。MP5之所以能够受到广大射手的青睐，主要有两个原因：首先是较高的精度，MP5的有效射程在200米左右，这在冲锋枪当中已经很了不起了，虽然如此远的射程对于适用手枪弹的冲锋枪来说没有太大的意义，但是其100米距离弹着点弹分布却与步枪十分接近！其次是性能可靠、工艺精良，德国武器最大的一个优点就是生产工艺好，可靠耐用，部件之间的咬合特别精准。MP5从诞生的那一天起直到今天，总共有30余种型号，在众多改型中，尤以MP5-SD微声型、MP5-K袖珍型以及MP5-10毫米型最为有名，其中的微声型是专门为反恐开发的；MP5-K袖珍型则是为特工设计的，有利于隐蔽射击，不过在许多影视作品中却经常可以看到恐怖分子手持该枪疯狂扫射的画面；而最后的MP5-10毫米型是美国联邦调查局的专用型号。

这么好的武器，自然也会经常出现在各类影视作品和游戏中了，现已身为加州州长的施瓦辛格就曾在其主演的电影《末日》中使用一支加装了G3步枪枪托和M203榴弹发射器的MP5，此外在《黑鹰坠落》和前段时期热播的《史密斯夫妇》中也有MP5-K的身影。在《CS》中，MP5是选用率最高的几种武器之一，虽然其威力比不上AK47和M4等突击步枪，但玩家往往能够依靠其近距离精准的连发射击击毙敌人。在“《生化危机》系列”中，MP5也曾经一度出现过，《生化危机2》中为抢夺G病毒样本而出现的安布雷拉特别部队成员使用的武器就是MP5，这在游戏的CG动画中可以得到确认，此外在《枪下游魂》中出现的“清道夫”部队也有使用MP5。然而直到今天为止，Capcom都没有安排过让玩家在“《生化危机》系列”中使用这种武器，这一点实在令人遗憾，不过在Capcom的另一系列游戏《恐龙危机》中，我们有幸能够使用MP5，在《恐龙危机2》中，女主角雷吉娜的标准武器是两把MP5K冲锋枪，可以同时向两个方向的敌人发射的优点使这对MP5K成了雷吉娜最好用的装备。



■编注

不过，“MP5系列”的最大缺点是容易因为弹药自燃而走火。另外就是上文中一直强调的来自9毫米帕拉贝鲁姆手枪弹的怨念。在著名的洛杉矶银行抢劫事件中，当时正在巡逻的洛杉矶巡警发现有两个男人进入银行后开枪挟持了银行雇员和顾客，于是立刻报警并包围了银行。当匪徒离开银行时，发现他们已经陷入困境，就立刻向警察和平民开枪。虽然共有350名警察赶到了现场，但由于两名匪徒身穿重型防弹衣，并配备了装有一百发弹鼓的AK-47步枪，令只配备有9mm弹药枪械的警察根本束手无策。在这次枪战事件中，总共有7位平民和11位警察受伤，警匪双方共对射了1500发以上的子弹——其中有一辆警车上有57个弹孔，而现场被警察用作掩体的售货亭则挨了150发子弹。在SWAT小组赶来前，包围匪徒的警察为了弥补火力的不足，临时征用了枪支商店里的步枪，才得以压制住匪徒火力，为增援小组赢得了时间。最后，一名劫匪自杀，另一名被随后赶来的SWAT小组击毙。此役后MP5可谓颜面扫地。从此，美国特种部队组织SWAT规定MP5必须要和XM733配合使用，后者就是M4的半自动型号。


■《生化危机》电影中米拉·乔沃维奇的火爆镜头不少于《第五元素》。

英格拉姆 M10
Ingram M10

英格拉姆公司的M10冲锋枪也堪称世界名枪，该枪最早出现于上世纪60年代的越南战场，是美军制式武器之一，可以发射9毫米的帕拉贝鲁姆弹以及柯尔特M1911A1手枪使用的11.43毫米手枪弹。虽然M10冲锋枪与MP5一样十分出名，但是它的性能可实在不怎么样，同样使用9毫米手枪弹，MP5的射击精度在众多冲锋枪中数一数二，而这把M10却只能排个倒数。由于极高的射速（理论射速可以达到每分钟1200发！）导致枪身不稳，即便是再好的射手也无法控制其连续射击时的弹着点，因而被美军戏称为“电话亭枪”（只能击中电话亭大小的目标）。如此糟糕的射击精度使得M10根本不适合作为特种部队的制式武器，因为没人会冒着误伤人质的风险用该枪向恐怖分子开火，这也注定了M10不会有很好的销量。不过英格拉姆公司并不就此甘心，他们命令武器开发商将这把烂枪略加改进，以M11的编号再次投放市场，然而这换汤不换药的武器依旧得不到认可，最后英格拉姆公司只得作罢，任凭M10自生自灭了。



■在当年《骇客帝国》的第一部中，男主角就曾手持M10在“网管”总部大打出手。

虽然在军火市场上没能打开局面，但M10冲锋枪却得到了许多导演的垂青，我们经常可以在枪战动作片中看到这把枪的身影。20岁以上的许多玩家都还能记得，在上个世纪90年代初，遍布大街小巷的游戏厅中经常可以看到Taito的射击游戏街机框体，在框体的屏幕前方赫然固定着一把造型棱角分明的冲锋枪，这就是M10。相比MP5在“《生化危机》系列”中受到的冷落，M10可谓出尽风头。在《生化危机2》中，主人公在警察局地下室的武器库中得到的那把冲锋枪是使用.38口径子弹的M11型，枪口端还加装了大型散热器；而在《代号：维罗尼卡》中，史蒂夫专用的那两把冲锋枪也是M11，只是游戏中并没有给出编号。

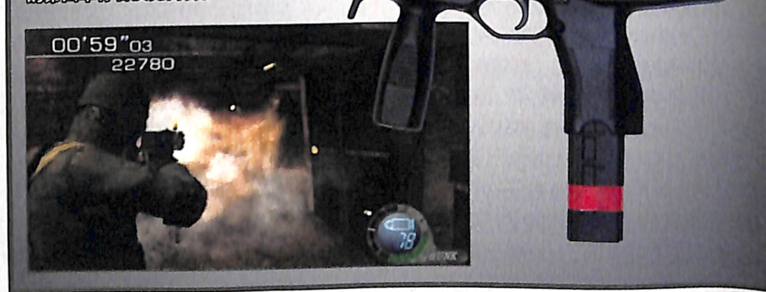


■一套POSE过后，直到扣动扳机时才知道原来上了当……

斯太尔 TMP
Steyr TMP

在这种枪上实在不需要耗费过多的笔墨，比起前面提到的两种冲锋枪，这支由奥地利斯太尔公司研制的武器要年轻很多，设计者开发它的目的是为了抢占当今的轻型自卫武器市场，因此该枪的整体造型紧凑而小巧。由于是自卫武器的缘故，我们就不能指望它有多么强大的火力，从某种意义上讲，TMP就是英格拉姆M10的一种翻版，不过是追求高射速的产物罢了，短小的弹夹只够支持几秒钟的发射，这也是TMP仅能做到的，因而销量也就可想而知了。

也许是为了迎合某些人的口味，Capcom安排了TMP在《生化危机4》中出现。与现实中一样，游戏中的TMP射速极快，威力也不怎么样，一个装填满子弹的弹夹瞬间就会被消耗一空，TMP只能作为一时应急的武器，一旦遇到BOSS级敌人或者大批涌上来的村民，我们还得把希望寄托在杀伤面积较大的霰弹枪上。此外，由于威力小，声音小，该枪在《CS》中的外号是“水枪”……



■TMP在“佣兵模式”中却是保持连击的有效武器——尤其是对几乎赤身裸体地独闯龙潭的第四幸存者汉克而言。

芝加哥打字机
Chicago Typewriter

许多人对这支出现在《生化危机4》中的大威力冲锋枪应该还记忆犹新吧！我们暂且不提这把枪的名字，先从它的历史说起。在第一次世界大战中，由于铁丝网和战壕构筑了坚固的防线，使得对峙双方在冲锋中往往会造成大量人员伤亡，更重要的是，即使冲进敌方的阵地，老式的步枪也无法在狭窄的战壕和坑道里发挥作用。为了便于在这种环境中作战，也为了在随时可能出现的城市巷战中取得优势，冲锋枪诞生了。据说最早提出冲锋枪这一概念的人是一位名叫汤姆逊的美国退役中将，在他的推动下，诞生了M1928式冲锋枪，这就是著名的美国汤姆逊冲锋枪。该枪使用11.43毫米大口径手枪弹，采用50发弹鼓供弹，军用型改为30发弹夹供弹，编号M1A1，被配发到基层部队使用，因火力凶猛而十分受欢迎。在上个世纪二、三十年代的美国，私自贩卖酒类饮料是违法的，靠着贩运私酒的不法生意，黑帮势力得以兴起，价格低廉的汤姆逊冲锋枪成为了黑帮们的首选武器，于是这种威力巨大的军用枪械成为了黑帮争夺利益的工具，在臭名昭著的情人节大屠杀中，汤姆逊冲锋枪成了罪恶屠刀的代名词，由于芝加哥地方的黑帮势力最早使用这种武器，又因其发射时的声音和节奏与打字机十分相似，因此落得个“芝加哥打字机”的绰号。在第二次世界大战后，“芝加哥打字机”以及它的原型汤姆逊冲锋枪从美国流入中国，参与了中国内战，当时的国民党军队和解放军都有一定数量的汤姆逊冲锋枪使用，而带有弹鼓的“芝加哥打字机”则流入了地方黑帮的手中。

在反映美国上个世纪二、三十年代黑帮的影片中，我们经常可以看到“芝加哥打字机”的身影，在一度风靡大陆的香港电视剧《上海滩》中，周润发饰演的许文强也是死于此枪下，到了《生化危机4》中，该枪的地位更是被抬得更高，而且“芝加哥打字机”的威力在游戏中的确没有夸大，毕竟和“杀手7”用的是同一种子弹。“黑手党里昂”的全套行头在这里就不多说了，还是留给各位慢慢回味吧。



■这就是“芝加哥打字机”的原型——汤姆逊冲锋枪

■将枪械伪装成乐器是黑手党的常用伎俩。



▲经小编多次实枪测试发现，此枪的攻击力照比那隐藏铠甲的防御力终究还是略逊一筹。（可怜的阿什莉……）

PART 3.

步枪

Rifle

步枪是当今世界各国军队中最基本的单兵作战武器，从最早的前膛装填火药步枪到上个世纪初的单发装填步枪、可自动装填半自动步枪再到今天的全自动突击步枪，这种武器的历史已经延续了数百年，本文提到的突击步枪虽然只是众多现代步枪中少数的几种，但绝对都称得上是经典名枪。

AK47

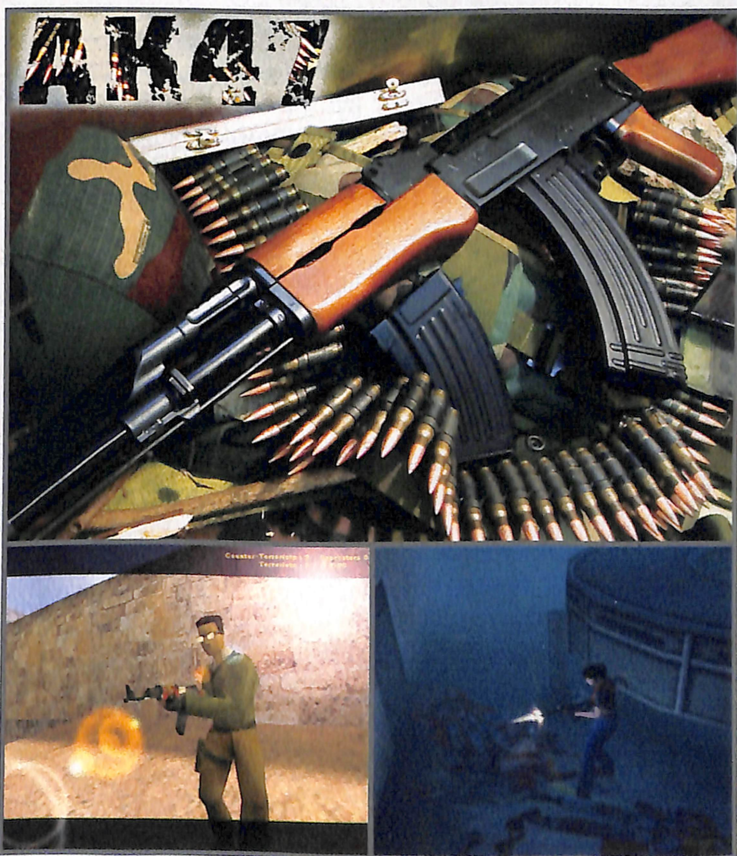
AK47

AK47，突击步枪中最耀眼的明星，自1947年问世以来就一直长盛不衰，凭借可靠的性能及低廉的价格博得了无数射手的青睐，在当今世界各地爆发的局部战争以及军事冲突中，都不难见到AK47的身影。这支充满活力的老枪是前苏联著名枪械设计大师卡拉什尼科夫的得意之作，不过这位枪械专家可能没有想到，他的作品推动了世界枪械的发展，并掀起一场步枪领域的革命。在AK47以前，世界各国的军队中普遍使用的是只能半自动发射的步枪，AK47的出现使得苏联在单兵战斗力方面迅速超出西方国家的水平。但苏联并不是第一个装备和使用突击步枪的国家，早在1942年，纳粹德国的军队中就出现了一种可以发射7.92毫米中间型子弹的武器，这就是StG44，世界上第一种突击步枪。

AK47第一次投入实战是在上个世纪60年代的越南战场，面对越南人手中的AK步枪，美国侵略者手中的M14步枪简直如同烧火棍子般毫无用处，导致了大量的伤亡，这种局面一直延续到M16突击步枪的出现才有所好转，但在美军部队中仍曾经一度流传有“扔掉M16，拿起AK47！”的口号。在这之后，AK47又先后经受了阿富汗战争、中东战争、海湾战争以及不计其数的各种大小武装冲突的考验，终于确立了它在步枪领域至高的地位。

历经千万磨难方可成佛，这句话用在AK47身上一点也不过分，各种实战数据表明，AK47绝对是当今世界上最好用的突击步枪。由于历史原因，AK47通过授权生产及仿造的方式成为了原社会主义国家阵营中各国军队的制式装备，中国的56式及后来的81式突击步枪均衍生自AK47。由于价格低廉性能可靠（黑市价仅为200美元），许多国家军队和地区武装组织也大量购买AK47步枪使用，这也是我们经常可以看到恐怖分子手持该枪的一个原因。在《CS》中，AK47更是被设定为匪徒专用枪械，该枪开火时发出的声响十分巨大，那顿挫有力的声音往往能起到一定的震慑作用，以至于游戏中时常有玩家在提醒同伴时喊道：“小心，敌人手里有AK！”

在《代号：维罗尼卡》中，AK47的枪声同样被刻画得极为到位，只是高出一般武器的巨大威力没有得到忠实再现。





M4A1

M4A1

前面提到了M16突击步枪，这支枪是美国专门为了应付AK47的威胁而制造的，从越南战争开始大量装备给美军使用，不过相比可靠耐用的AK47，M16可谓问题多多，首先是远距离精度达不到要求，其次是经常出现卡壳问题，最要命的问题是该枪太娇气，适应性极差，海湾战争时期美军一线士兵普遍反映该枪在沙漠环境下故障频出，于是军方开始谋求对其进行彻底的改良。事实上，M16的改进工作早在1988年就已经展开，应美国陆军的要求，柯尔特公司在M16原型的基础上作了多项改进，而外观上则将枪管缩短，并采用了可伸缩新式枪托。经过柯尔特如此一番折腾之后，这支原本问题重重的老枪在性能上有了明显的提高，定型之后的新枪在柯尔特公司内部有M720的产品编号，其后在1991年3月被军方正式命名为“美国5.56毫米北大西洋公约组织口径M4卡宾枪”，这就是最早的M4。其后的三年中，柯尔特公司又着手对M4卡宾枪进行了针对模块化附加外挂装备的升级，1994年，军方采纳了这种升级的方案，将之命名为M4A1。

起初，M4/M4A1只是海军陆战队及其他一些执行特种作战任务部队的专用武器，但由于其远距离精度较原型M16步枪要好，所以深受广大士兵的钟爱，美国军方遂决定用M4A1全面替换





M16A1/A2步枪，到1999年底为止，所有的美军部队均已换装M4A1卡宾枪，老旧的M16得以退居二线。M4A1卡宾枪成功的因素不仅仅在精度和可靠性上的改进，还在于其模块化的设计，正是因为如此设计，使得多种辅助装备可以在M4A1上安装使用，使其成为一个能够应付多种情况的多面手。《生化危机3》里卡洛斯手中的就是加装了战术鱼骨、战术手电、战术小握把、皮卡丁尼标准导轨和4倍白光瞄准镜的M4A1，但却同样没有表现出5.56毫米NATO弹应该具备的杀伤力，只是取代了之前作品中冲锋枪的位置，真是可惜。

G36

G36

又是一款来自H&K公司的名枪。虽然G36突击步枪“出道”的时间尚短，但比起那些老资历的前辈来性能一点也不差。G36突击步枪的出现要追溯到上个世纪90年代的东欧剧变前夜，当时的联邦德国已经完成G11型无壳枪弹突击枪的论证工作，新式的武器即将投产。然而随着柏林墙的倒塌及德国的统一，政府开始面临不平衡的经济问题，无奈之下，政府将用于投入到军事采购上的部分预算挪用到国民经济的宏观调控上，G11计划也随之宣告流产。但是，身为北约成员国的德国面临武器统一制式的问题，军中服役多年的老式G3突击步枪使用的是7.62毫米步枪弹，与北约所倡导的5.56毫米小口径规格不符，于是几经波折之后，德国开始了新一代军用步枪的招标。在经过了层层筛选之后，H&K公司的HK50突击步枪笑到了最后，在经过了部分改进之后，被正式赋予了G36的军方编号。对于H&K公司来说，G36可以称得上是一款划时代的枪械，因为在G36的研制过程中，H&K公司不仅尝试着将诸多新技术应用于这款新式武器，还大胆摒弃了自公司创立以来一直沿用的滚柱闭锁式半自由枪机结构，除此之外，该枪还舍弃了传统的机械式瞄准具，以光学瞄准设备取而代之。在设计者不懈的努力下，G36逐渐发展成了一个成员众多的系列枪族，其主要成员包括标准的突击步枪、加装两脚架的轻机枪、短突击步枪以及专供民间使用的运动步枪。在“《生化危机》系列”中，G36先后有两种型号出现，在2004年推出的《枪下游魂：英雄不死》中，G36的突击步枪型率先登场，但由于该作并非系列正统续作，没有得到广泛的关注，因而早已被大家所遗忘；而在《生化危机4》中，那支扮演重要角色的半自动狙击步枪却给广大玩家留下了深刻的印象，这把枪的真实编号叫做SL8，是G36家族中的民用运动型号。


■在一周目无奖励武器的情况下，惟一能够有效对付“橡皮人”的武器就是这把SL8。



PART 4.

霰弹枪与榴弹发射器

Shotgun & Grenade launcher

接下来我们来看看出现在“《生化危机》系列”中的霰弹枪与榴弹发射器。之所以将这两种武器归为一类介绍，主要是因为它们战术指标基本接近，均是作为近距离支援及火力压制而开发的。由于这两类武器的作战用途以及所使用弹药的结构均与普通武器不同，故本文对这两种武器的介绍主要以举例为主，不再过多介绍具体型号及其性能。

首先来介绍一下霰弹枪。霰弹枪作为一种武器已经有相当长的历史了，自热兵器出现不久，它就开始装备部队，是一种比较古老的武器，顾名思义，霰弹枪是一种专门发射大量向周围扩散的高速弹丸的枪械，用以有效杀伤近距离目标。由于所使用弹药的特殊性，霰弹枪的枪膛内没有现代手枪、步枪以及冲锋枪的膛线，属于滑膛枪械（所谓滑膛枪械，包括警察和军队使用的霰弹枪，以及民用的各种使用猎鹿弹的猎枪，其共同特点是膛内没有膛线，弹药击发后在枪膛内运动时没有受到膛线的作用而加速旋转，因而弹道没有膛线枪械所发射弹丸那样平直，射程亦不高），因此在射速及射程上不及以上枪种，只有100米左右，但在近距离的火力上却远远高于其他枪械。霰弹枪所使用的弹药为集束式装药，弹体内部除了普通的装药之外，还有许多钢制或铅制弹丸，弹药被击发时，弹体内火药高速燃烧产生的高温高压燃气推动集束弹丸从枪口射出，霰弹枪正是依靠这些高速射出的弹丸来杀伤目标的。现代霰弹枪的内部结构与突击步枪较为相似，主要由自动机构、击发机构以及供弹/装填机构组成，且也有自动与半自动之分。在供弹方式上，霰弹枪主要有泵动式、转轮式以及









弹夹式三种类型，其中又以泵动式最为常见。在“《生化危机》系列”中出现的绝大部分霰弹枪均采用了泵动式供弹，如最早出现在《生化危机》初代中的雷明顿M870霰弹枪，《生化危机2》中的M1100霰弹枪以及《枪下游魂》和《代号：维罗尼卡》中出现的SPAS12霰弹枪。这种供弹结构的优点在于，即使待发弹药压力太弱也可用手动方式实现退壳与供弹。转轮式及弹夹式霰弹枪则多为军队专用，比起泵动式霰弹枪来，采用这两种供弹形式的霰弹枪最大的优势是射速明显提高，但结构也更加复杂，重量也相应增加不少，在《生化危机4》中出现的那支“STRIKER”就属于转轮式霰弹枪，其连射性好的优点在游戏中充分得到了体现。除了使用普通弹药执行火力支援及压制任务外，霰弹枪还可以用于镇暴，在执行这类任务时，霰弹枪通常使用催泪弹、染色弹及橡皮弹，这样可以有效制止集团暴力事件和驱散聚众骚乱的人群。在这里特别要指出的是，霰弹枪口径的划分是与其它枪械不同的，它通常按“号”划分，以一磅重的铅所铸成同样大小弹丸的数量来规定霰弹枪的口径型号，而所铸弹丸的大小就是霰弹枪口径的实际尺寸，型号越大口径就越小。目前国际上普遍采用的霰弹枪口径是12号，前面提及的几型霰弹枪均是12号口径，约为18.53毫米。

接下来再谈一谈榴弹发射器。这是一种以类似枪炮击发原理发射小型榴弹的单兵武器，也被称作榴弹枪，在现代战争中主要用于填补手榴弹与迫击炮之间的火力真空带，通常情况下也用于近距离火力支援和兵力压制，此外还能作为防暴武器弥补霰弹枪的不足。榴弹发射器的射击方式有单发发射和自动连续发射两种，按操作方式的不同又有单人肩射和多人架射之分，前者结构简单携带方便，在“《生化危机》系列”中出现的各种榴弹发射器都是采用这种操作方式的，比如系列中出现次数最多的M79榴弹发射器。严格意义上讲，榴弹发射器已经不属于枪的范畴了，因为这种武器的口径都在40毫米以上，杀伤威力已经远远高于一些大威力枪械，杀伤方式也并不是像普通枪械那样靠弹丸直接给予目标打击，而是靠弹药爆炸后产生的碎片杀伤敌人，更接近火炮的打击原理。然而，榴弹发射器的应用较火炮来说更加广泛，除了供步兵使用的突击性质的重型自动榴弹发射器之外，还有普通士兵使用的枪挂榴弹发射器，以及武装防暴警察用于镇压暴动的防暴榴弹发射器，其使用的弹药也越来越多样化，这一点在“《生化危机》系列”中得到了很好的体现，玩家在游戏中可以选用不同种类的榴弹对不同性质的敌人发动攻击。总而言之，作为一种只有几十年历史的武器，榴弹发射器已经成为步兵不可缺少的必要装备，同其他枪械一起在战争中发挥着巨大作用。







后记

为了尽可能地让广大“生化”爱好者能够对出现在这个系列游戏中的各种枪械有一个全面的了解，在撰写这篇文章之前，笔者查阅了多方面资料，为的就是能够尽量作到准确无误。由于近年来发售的几部作品中对其中出现枪支的具体型号没有加以标注，以及笔者对相关知识的了解有些片面，导致这其中的一小部分无法得到最准确的判断，本着认真负责的态度，笔者没有将这些尚未得到确认的枪支信息写入本文。也许你在看到这篇文章之前已经通过网络和各种书籍对其中的部分枪械有了一定程度的了解，那也不要紧，在读过这篇文章之后，或许你会对其中的某支枪有了新的认识，说不定你会就此从一个单纯的玩家转变为一个喜爱“《生化危机》系列”的枪迷呢。

北欧神话

——失落的英雄史诗

巨人伊米尔活着的时候，
乾坤未始一切尚未奠定，
没有沙土也没有大海，
更没有阴凉的波涛；
天地未分，混沌一片，
头顶上没有苍天，
脚底下没有大地，
哪里来青草萋萋。

巨人布尔的儿子们，
开天辟地创造出世界，
他们建造起米德加尔德，
无上荣光归于他们——
新世界的创造者！

于是太阳从南面升起，
把石头盖的殿堂照亮；
于是大地上万物滋润，
郁郁葱葱苍翠碧绿油油。

我知道有一株古梣树，
名字叫伊格德拉西尔；
它高大无比、擎天撑地，
划分出天、地和下三界，
虬根直插到地层探底；
洒落在峡谷里的露水，
可供它尽情吮吸享用；
大梣树终年碧绿常青，
遮挡在命运圣泉井沿。

从梣树底下圣泉里，
走来了三个仙女，
司掌命运的三位女神，
个个能够未测先知；
第一位名字是过去，
第二位名叫现在，
那第三位的芳名——
人们携刻在船头供奉，
她就是未来。

律法戒条由她们来制订，
生死祸福由她们来选定；
为了人类的子孙后代，
决定每个人前途命运；

诸位神祇，无论长幼尊卑，
守护神海姆达尔的后裔！
阵亡英灵之父奥丁啊，
你要我讲给大家听，
远古往昔的传闻逸事，
如今从头细说个分明。

节选自《埃达·西比尔预言书》（公元十一世纪）



■天之业云

假如你是一个游戏、动漫、或者说是奇幻文艺的爱好者，那么或许你已经对“北欧神话”有了或多或少的了解。在世界诸多民族的神话传说中，北欧神话无疑是最受游戏宠爱的，特别是对于那些以剑与魔法世界观为背景的游戏，几乎可以说都有北欧神话的影子存在，举个例子说，其实精灵、侏儒、龙、魔法、巫师都是源自于北欧神话的概念。当然，若要追根溯源，我们还是要从角色扮演游戏的源头——《龙与地下城》说起。

在笔者之前的作品《剑与魔法的回忆——龙与地下城30周年纪念特辑》中提到过，美式角色扮演游戏来源于诸如《龙与地下城》之类的桌面角色扮演游戏，而《龙与地下城》所采用的中世纪剑与魔法的奇幻世界背景实际上是脱胎于牛津大学主攻盎格鲁·撒克逊和北欧古语的语言学家托尔金（J.R.R.Tolkien）教授的名作《魔戒》（the Lord of the Ring），尽管出于商业利益的考虑，《龙与地下城》的创始者加里·基格利斯本人极不愿意承认这一点，但他仍然不得不承认托尔金是公认的奇幻文艺的鼻祖，而《龙与地下城》则是奇幻文艺的游戏化而已。J·R·R·拖尔金和他的诸多去冰岛布道而被硕果仅存于当地的古日耳曼民族神话和英雄史诗深深吸引住的传道士前辈一样，尽管身为一个天主教徒，却深深的迷恋着这些所谓的异教徒文化，加之出于研究盎格鲁·撒克逊学的需要而对北欧古文化的多年浸淫，让他在自己的作品《魔戒》中，处处渗透着北欧神话和英雄史诗的影子，乃至影响到后世整个奇幻文艺的主题以及受其影响颇深的《龙与地下城》游戏中，当然如此也就影响了一脉相承下来的美式角色扮演游戏。不过这里面还有更深层次的原因，北欧神话的多神教信仰作为古日耳曼人因民族大迁徙而被传遍整个西欧和北欧的本土原始信仰，是基督教在欧洲传播最大的障碍，一直到十七世纪，基督教仍然在不遗余力地与这些所谓的异教做着不懈地斗争，数以万计的所谓的巫师和女巫被烧死。而在中世纪神秘学的文献中提到，这些巫师或女巫信仰的正是已经被基督教妖魔化的北欧主神奥丁，而所谓的魔法也是用北欧神话中奥丁创造的文字——鲁尼文字书就，从客观唯物的角度上来看，这些都是基督教用来清洗异教徒的理由，但这也体现出了一点，在基督教自南向北、自东向西的在整个欧洲大陆的传播过程中，不可能一下子就将多年存在于民众头脑中的本土多神教信仰铲除殆尽，而且宗教在向占人口绝大多数的文盲或半文盲信徒的传播过程中也会被世俗化理解，因而最后绝大多数欧洲人头脑中的神话、宗教世界都是两种宗教混合的结果，这种融合同样反映在这个时代的文艺作品——“英雄史诗”的创作中，最明显的当数著名的英格兰民族史诗《贝奥武甫》（Beowulf）。对于试图真实反映欧洲中世纪

人观念中的世界以及受英雄史诗影响颇深的奇幻文艺，也因此免不了带上了北欧神话的绮丽色彩。

对于日式游戏角色扮演游戏，尽管它从《龙与地下城》出发走出了一条相对独立的发展道路，且并不太注意世界背景的营造，与欧洲历史的联系也较为浅薄。但是除了其中类似《勇者斗恶龙》之类的中世纪背景角色扮演游戏之外，许多游戏，北欧神话的影子也是比比皆是。在日式游戏中，经常可以看见许多北欧神话的人名、地名以及武器名字，这无疑提高了游戏的文化含金量，比如《最终幻想Ⅶ》中的尼布尔海姆村、《火焰之纹章 圣战之系谱》中的天枪民格尼尔、《皇家骑士团》中的瓦尔基里女战士等等。

对于tri-Ace制作的角色扮演名作《女神侧身像》（ヴァルキリープロファイル），则更是应该被特别强调的作品，这部直接以北欧神话为背景的游戏，尽管出于游戏的需要而对北欧神话作了不少改动，但对北欧神话整体悲凉基调的把握得相当准确，而在这个基础上又赋予了北欧神话人性解放的新时代气息，可谓取材北欧神话的文艺作品中不可多得的名作，笔者个人非常喜欢这部作品，认为这部作品简直可以和同样取材于北欧神话的歌剧名作《尼伯龙根的指环》一较高下。在文章的末尾，我们会从与北欧神话比较的角度专门对其作出一番评价。

相对于诞生于温暖湿润的地中海沿岸因而显得热情奔放的古希腊神话，冰雪满天的北大西洋带来了北欧神话特有的冷静、肃穆的氛围，而艰难困苦的生活条件又让北欧人不得不穷尽自己的智慧和力量去寻求生存，不停的驱赶和被驱赶，赋予了北欧神话悲壮的整体基调，而与一个又一个强悍的民族争夺财富和食物又让北欧神话充满了尚武精神，这些都让北欧神话和后世那些以北欧神话为素材的文艺作品充满了史诗般厚重的文化底蕴和传奇般绚烂的英雄色彩。

让我们闭上眼睛，臆想那维京时代的往日荣光，穿过那彩虹桥比弗鲁斯特，来到位于世界树伊格德拉西尔之上，用黄金和白银打造的神国阿斯加尔德，直奔那用无数盾牌和箭簇建成的英灵圣殿瓦尔哈拉，在那里，身着闪亮的盔甲、拥有波罗的海最深处海水一样蓝的眼眸的瓦尔基里女神手持用兽角做成的巨觥做成的酒杯，捧出来一杯用神羊海伦娜无尽的羊奶酿造的蜜酒，在那里我们与五千万英灵战士一起享受用野猪山里姆尔的肉烹制的美味，在无穷无尽的欢歌笑语中沉沉入睡，一起迎接明天那永无止境的圣战。



日耳曼人的历史

北欧神话的多神教信仰是整个日耳曼民族在基督教在欧洲流传并占据整个大陆之前共同的原始信仰，而古日耳曼人是古代和中世纪欧洲历史舞台上的主角之一，是一个骁勇善战的部落，在自西向东、自南向北的民族迁徙过程中，与当地的凯尔特人以及西罗马帝国各地的土著居民融合以后，成为今天德意志、奥地利、法兰西、卢森堡、荷兰、英吉利、瑞典、丹麦、挪威、西班牙等欧洲民族的祖先。





对于日耳曼人的历史，我们往往可以从一些即时战略游戏或者策略游戏，诸如《帝国时代》、《文明》上获得支言片语的了解，但都非常的简略。古日耳曼人属于雅利安人种，尽管不怎么相像，他们和古印度、波斯人、希腊人和罗马人属于同一人种。当然这里面体现出人类学对于人种划分上的一个不科学性，就是对于人种是按他们使用的语言进行划分的，雅利安其实是一个语言学名词，属于印欧语系中的一支。按这个标准划分的雅利安人也不是一个身分清晰的种族，它往往被认为是一个最初发源于高加索与中亚地区拥有共同语言和文化的多个部落的集合体，这一点，我们在同为雅利安人创造的古印度神话一文中已经提及。据推测约为4000多年前也就是公元前2000年左右，由于生存条件的恶化，雅利安人种中一支金发碧眼、身材高大的部落开始西迁进入中北欧，与当地的土著居民融合形成了古日耳曼人。按照纳粹种族优越性的说法，雅利安人是优越人种，由于这一支部落在西迁的过程中遇到的原始居民较少，所以最大程度上保存了雅利安人血统的纯正性，当然这些是胡扯。古日耳曼人与现代日耳曼人并非同一概念，现代日耳曼人的概念已经被狭义化而成为德意志民族的统称，他们是由法兰克人、萨克森人、施瓦本人和巴伐利亚人等这些古老的日耳曼部族经过几千年的同生共长而形成的。

考古学上发现的日耳曼人生存的确凿证据出现在公元前1000年左右，主要分布在波罗的海的西岸，包括现在瑞典的南部、丹麦的日德兰半岛、德国的波罗的海沿岸以及沿海诸岛，在波罗的海中间的大岛——果特兰岛也发现了他们的生存痕迹。古日耳曼人以打猎、畜牧为生，但北欧贫瘠的土地实际上无法供养越来越多的人口，为了得到新的牧场和猎场，他们不得不不断迁徙，夺取新的土地。因此，日耳曼人早期的生活充满着迁居、扩张等不安定的因素。他们首先向北夺取了芬兰人的土地，把领土扩大到现在挪威的南部；公元前六世纪时，他们向东越过了奥得河，推进到维斯瓦河，把住在两河中间的立陶宛语系的民族和斯拉夫人赶跑。从公元五世纪起，他们开始向南迁徙，逼迫克尔特人让位，占据了喀尔巴阡山脉和波希米亚山脉以北的广大平原地区；尔后，有的日耳曼人部落留在易北河以东地区，有的继续向西或向南迁移。直到公元一、二世纪，大部分日耳曼人才在莱茵河以东，维斯瓦河以西，北海和波罗的海以南，多瑙河以北的广大地区定居下来，成为罗马帝国的北方邻居，在纪元初，他们的人口估计有六百万。

对于古日耳曼人最早的文字记载出现在公元前330年左右，希腊探险家匹泰阿斯在日德兰半岛西海岸的一片盛产琥珀的海滩上发现了一个古日耳曼人部落，他在自己的旅行日记上将之称为“古顿”人，但经过现代学者们的考证，这个所谓的“古顿”部落就是日耳曼人的“条顿”部落，被匹泰阿斯写错了，在记载中他们仍然过着原始的游牧生活，不断的迁徙。而日耳曼这个称呼，大约实在公元前一世纪左右，由当时在欧洲大陆在军事上占据绝对优势的古罗马人给他们的，对于古罗马人来说，他们是相当棘手的对手，是所谓的“野蛮民族”。尤里乌斯·凯撒在率军征服北部高卢和不列颠的时候，与当地的日耳曼人发生了冲突。为了获得胜利，凯撒利用暗探和商人搜集过日耳曼人的情报，和他们打仗、深入他们的区域，并亲自观察过他们的生活。这些资料都被凯撒记述进了自己的名著《高卢战记》中，因而成为了古日耳曼人早期较为详细的描述。

在凯撒的记叙中，当时的古日耳曼人以畜牧打猎为生，吃的是干酪、牛奶和肉，穿的是兽皮。他们很少吃粮食，因为他们只种一点点庄稼，而且种的方法极为粗糙，尚停留在原始的刀耕火种阶段，但他们也只能这样做，因为他们还飘泊不定。他们经常都要派出一批精壮男子到外边打仗，夺取新的土地，然后整个部落的男女老少便成群迁居。因为经常要搬家，所以他们的房子简陋无比：树枝为梁，茅草当瓦，一天就可搭成，随时都可以抛弃。为了方便搬家，他们的家当被尽可能的简化，只留下一些必须的东西，无非是一些武器和兽皮，搭到马车上，轮轴一转就搬走了。在居住的地方，他们靠广阔的林野来隔阻敌人，保护自己。但这种居无定所的游牧生活在凯撒死后一百多年左右就改变了，罗马的大史学家塔西佗在古日耳曼人的住地居住了四年，对古日耳曼人作了一番详尽的观察，又研究了许多以前罗马作家的著作，在公元98年写成了一部杰作《日耳曼尼亚志》，翔实地描述了他那个时代日耳曼各部落的情况。根据这部著作记载，这个时期的日耳曼人，绝大多数已经开始放弃游牧生活而转向固定地点定居：房子开始变得精致，用不加砍削的原木盖成的，外面敷上五颜六色的胶泥，房子的下边挖有地下室用，不仅用来储藏食物，也是人们过冬的好地方，冬天妇女们就在里边从事纺织。

这样的房子显然是让人非常惬意的，最终发展成为了西欧和北欧典型的木结构房屋，就是我们经常在RPG游戏里看见的那种。农业以惊人的速度迅速发展，甚至有些方面超过早已定居因而长于农业的希腊罗马人，比如他们发明了一种重犁来犁地。这种犁，带有轮子，能控制犁地的深度，用起来较省力，而且还有一面犁刀划土和一块模板翻土，使犁出来的沟又深又整齐。这种重犁在当时的欧洲世界中是最先进的，完全不像是出自原始社会游牧生活部落之手。粮食的增产不仅使人口增加，也让更多的人从粮食生产中解放出来，富余的人口向罗马人学习各种手工业，妇女们能用羊毛、亚麻纺织布匹，缝制衣服，男子们也学会了制造陶器、开采和冶炼金属。他们也学会了和罗马人贸易，他们使用罗马的钱币和罗马人做生意，琥珀、牲畜和畜产品成为他们重要的出口商品。长期的四处征战和扩张让古日耳曼人将军事视为生活的主轴，整个社会规范也围绕军事发展出来，他们对内实行一种军事民主制度，在这种民主制度下，氏族部落里的每个成年男子都是公民，每个公民都是军人，军事领袖由公民民主选举产生，战争成为部落生活的重要内容。出于对于战争的崇拜，这个时期的日耳曼人把好战的主神奥丁和雷神托尔视为自己的主神。

南迁的日耳曼人在罗马边境受到了阻碍，军事摩擦也开始相伴而生。首先是公元前113年左右，原本居住在日德兰半岛的两个日耳曼部落基姆布利人和条顿人，由于家乡被海水浸没，联合起来，向南进行大迁徙。他们穿过阿尔卑斯山，涌入了罗马领土，和罗马军队打了起来。由于当时的罗马因为自己境内的奴隶作乱而疲于征战，奴隶主阶级忙于内讧，革新派和顽固派为了争夺政权而进行你死我活的斗争，结果堂堂的罗马军队，竟败于日耳曼的乌合之众的手下。罗马军队惨败的消息震动了罗马城，全城顿时陷入一片慌乱之中。但日耳曼人到底还是较原始的民族，他们还不懂得什么战略，没有乘胜插人意大利半岛，直捣罗马城，而是沿阿尔卑斯山脚，向西进人现在的法国南部一带，到那里去劫掠，他们的愚昧使罗马城幸免了一场大灾难。到了公元前102年，这两支日耳曼部落又开始眼馋古罗马大片富庶的土地，打了回来了，但此时形势已经大为不同。罗马代表平民利益的革新派在与代表奴隶主利益的顽固派斗争中获胜，并拥立一位强有力的军事将领马略担任执政官。马略就任以后，立即着手进行军事改革，使罗马军队的战斗力大大加强。公元前102年夏天，条顿人再次向罗马进发，马略亲自带领新军迎击，两支军队战斗于现在的法国南部埃克斯附近。罗马以区区三、四万兵力轻取条顿人的二十万大军，条顿人被尽数全歼。以至当时有历史家记载在埃克斯这个地方，战后竟然有人用人骨来垒成葡萄园的篱笆，可见当时杀戮之数非同一般。第二年夏天，基姆布利人这一支也在现今意大利北部的维切利城和罗马军遭遇。战斗极为惨烈，装备低劣的基姆布利人被迫缩成方阵，马车集于中间，围成屏障，保护妇女和儿童。但方阵终于被罗马的骑兵冲破，妇女见大势已去，便先杀死自己的小孩，然后自杀；男人则宁死不屈，血战至死。在这次战斗中，基姆布利人被杀的，估计不少于六万五千人。尽管日耳曼人这次入侵罗马的计划彻底失败了，但他们顽强的战斗精神却震惊了罗马的举国上下。

在这次日耳曼人入侵罗马失败之后约半个世纪，即公元前58年，罗马开始了征服日耳曼人的战争，凯撒是这场战争的指挥，他联合与日耳曼人因土地纠纷积怨颇深的高卢人，采用以夷制夷、逐个击破的策略，在前后几年的时间里把居住在莱茵河两岸的大多数日耳曼部落尽数征服，从此骁勇善战的日耳曼部落开始沦为了罗马帝国的雇佣兵，但对罗马帝国来说，其实这也是一把双刃剑，在大大加强了罗马的军事实力的同时，也让罗马军队雇佣兵化和蛮族化了，而这个“蛮族化”正是后来促成西罗马帝国灭亡的原因之一。

有压迫自然就会有反抗，在罗马人铁蹄的蹂躏下，一贯过着放荡不羁的自由生活的日耳曼人无法忍受这种受压迫和剥削的生活，罗马复仇的火种在每一个日耳曼人心中迸发，而此时，一位民族英雄阿尔米纽斯的出现将这些火种点燃成了燎原烈火。阿尔米纽斯公元前17年出生在一个叫凯鲁斯奇的日耳曼部落，他的部落在他出生的时候，就已经被罗马军队占领了。他的家庭是这个部落的贵族，因而受到了罗马人的笼络。此人极为聪明，加之青年时代曾在罗马军队里服务过，所以通晓罗马人的语言和风俗。他经常出入罗马军队的司令部，以自己的聪明和才干深受罗马将领的赏识和信任，不仅享有罗马公民权，而且还获得了骑士称号。但尽管表面上他对罗马帝国非常忠诚，但其实内心一直渴望着将自己地民族从水深火热中解救出来。当时罗马帝国派往日耳曼部落实行统治的总督叫做瓦鲁斯，阿尔米纽斯利用他对自己的绝对信任，秘密地在各个日耳曼部落中进行鼓动，准备起义，在这些渴望重新获得自由的日耳曼部落中，他获得了很高的威信。公元9年9月，瓦鲁斯正率领罗马最精锐的军团四万人驻扎在威悉河下游的日耳曼人的撒克逊部落的领土上。阿尔米纽斯在莱茵河某地搞了个假暴动，瓦鲁斯信以为真，立刻拔营前去镇压。他临走时还委托阿尔米纽斯在各部落中组织后继兵力对他进行援助，阿尔米纽斯当然满口答应。瓦鲁斯走后，他立刻通知各部落派兵前来集中。数日之内，他统辖的兵力已和瓦鲁斯的军团不相上下。在莱茵河边茂密的山林中，将罗马的这三个精锐兵团全部歼灭，主将本人瓦鲁斯在战场上自杀身亡。在此之后，罗马帝国仍多次派兵前往镇压日耳曼人的起义，然在阿尔米纽斯面前都输得落花流水。但这位一直致力于日耳曼民族联合统一的民族英雄最后竟然死于自己的家族成员之手，每个民族总有一些苟且偷安的败类，希望通过充当自己敌人的走狗获得富贵，很不幸的是阿尔米纽斯的岳父塞哲斯塔正是这样的人。在阿尔米纽斯取得对罗马人的胜利的时候，他的岳父竟然公然联合阿尔米纽斯自己部落的亲罗马分子反对他，甚至将自己的女儿、阿尔米纽斯妻子杜斯纳尔达作为俘虏献给罗马人。最后在公元21年的时候，阿尔米纽斯中自己家族成员的伏击而死，当时他年仅三十七岁。尽管阿尔米纽斯没能把整个日耳曼民族联合统一起来，但他所领导的这次起义所取得的辉煌胜利，却使日耳曼民族永远获得了独立。阿尔米纽斯为了自己民族的独立和统一贡献了自己的一生，成为古代日耳曼民族的一位不朽的英雄。



在阿尔米纽斯死后，由于对于日耳曼民族的两次征讨相继失败，加之自己国内奴隶的反抗和统治阶级的内讧，罗马帝国元气大伤开始走向衰落，因此对于独立的日耳曼人，不仅没有能力再行征服，而且被迫采取守势。而日耳曼人遏制了罗马人的侵犯以后，由于内部纷争不已，暂时也无力大规模进攻罗马，只能在罗马边垒以外，发展自己的社会。从公元二、三世纪开始，罗马人和日耳曼人进入胶着状态，日耳曼人成为了罗曼人首要的蛮族敌人，而日耳曼人则不遗余力地学习罗马的先进文化和技术，进而加速了自己社会的发展。特别是日耳曼人的造船业，在这个时期获得了巨大的发展，这为他们在罗马帝国灭亡之后所擅长的海盗劫掠活动做好了准备。

日耳曼人实际上也是一个相当融通的叫法，是由许多大大小小的部落聚合而成。在他们向文明社会迈进的过程中，出于对内对外战争的需要，各部落之间也不断地重新组合，到了公元二、三世纪的时候，形成了五个主要的支系。

盎格鲁－撒克逊人：占据整个的日德兰半岛（北方为今丹麦领土，南部为今西德所有），还占有易北河下游流域（今东、西德北部地区）一带。

法兰克人：占有易北河和莱茵河之间北部的大片地方，即位于现在西德北部和莱茵河东边的荷兰领土。

汪达尔人：占有易北河和奥得河之间的大片土地，即位于现在东德的中部地区。

勃艮第人：占有易北河和莱茵河之间的南部地区，即位于今天东德南部和西德中部一带。

哥特人：这是日耳曼人中人口最多、发展速度最快的一个支系，也是最具有扩张性、掠夺性的一个支系，所以即便是和罗马人呈胶着状态的公元二、三世纪，他们仍然在不遗余力地对外扩张。他们原本居住在斯堪的纳维亚半岛，即今瑞典、挪威的国土，第二世纪时扩展到维斯瓦河、黑海一带，到第三世纪初便占据了多瑙河下游北岸罗马的达西亚省（即今罗马尼亚国土），还占据了黑海和亚速海北岸地区（即今苏联乌克兰的地方）。最后哥特人以德涅斯特河为界，东边的称东哥特，西边的称西哥特。

尽管此阶段的日耳曼人社会发展获得了长足的进步，但他们仍然以氏族部落的方式生存，国家的概念尚未形成。他们的崛起是建立在罗马帝国的衰落上的，这些由古日耳曼人在罗马帝国废墟上建立的所谓的“蛮族国家”最终发展成了欧洲如今的面貌。在罗马帝国的后期，政治上体现出极端的腐败而在军事上又过于依赖来自蛮族的佣兵，乃至哥特人对其发难的时候，强大的罗马帝国居然无力抵挡。而哥特人进攻罗马，其原因是受到了匈奴的驱赶，而匈奴和哥特人争夺土地的原因，则要追溯到我们汉武帝的头上。早在公元前二世纪，汉武帝为了抗击在边疆作乱的匈奴，对其进行了大规模战

争，一部分匈奴人被迫西逃迁居到黑海沿岸一带，在那里形成了匈奴大同盟。匈奴骁勇善战、善于骑射，为了掠夺牧场和财富，它继续向西扩张迁徙，终于遇上了定居在这附近的哥特人，在匈奴的铁蹄下，居住在亚速海和黑海北岸一带的东哥特人根本不堪一击，不得不归附匈奴。西哥特人聚兵抵抗，也被击溃，他们退至多瑙河下游北岸，最后无路可退，不得不以为罗马边防军提供补充人员为条件向罗马皇帝瓦伦斯请求避难。瓦伦斯出于罗马本国出现兵源短缺的考虑，同意了这一避难请求，但是附有苛刻条件：西哥特人必须一律解除武装，并提供他们的妻子和小孩做人质。于是几万西哥特人夜以继日地争相南渡，来到了罗马的米西亚省，即今天保加利亚的北部。西哥特人登上了罗马的土地之后，很快就发现上当了。腐败的罗马皇家官吏在发放的过程中早已将罗马皇帝瓦伦斯所许诺的救济粮侵吞变卖了，而当哥特难民濒临饿死的时候，罗马人又乘人之危，以少许粮食换取他们的妻室儿女做奴隶。在此情形下，西哥特人忍无可忍，被迫于376年发动了武装起义。起义首先在马尔基雅那堡城（今保加利亚东部城市瓦尔纳附近）爆发，得到了米西亚省和相邻的色雷斯省（在巴尔干半岛东部）的奴隶和隶农的热烈响应，在罗马充当雇佣兵的哥特人也纷纷逃亡，投回起义同胞的队伍中。罗马边境的军队屡战屡败，最后罗马皇帝瓦伦斯不得不率领六万大军御驾亲征，于公元378年8月9日在亚得里亚那堡附近（在今巴尔干半岛东部城市乔尔卢北面，土耳其属）进行了一场大会战，在哥特士兵顽强奋战下，罗马军队最终抵挡不住而崩溃，死亡达四万人，瓦伦斯本人亦被起义军烧死，这一场战斗大大地挫伤了罗马帝国的元气。从此西哥特人在罗马领土上作威作福，并于419年建立了历史上第一个日耳曼人蛮族王国，史称西哥特土鲁斯王国。而见到罗马帝国迅速衰败的其他日耳曼部落也丝毫不甘落后，纷纷跑到罗马军队无力顾及的富庶区域占地为王。五世纪初叶，驻守不列颠的罗马军团被调回防守意大利，定居在不列颠岛屿上的原住民克尔特人乘机独立。到了五世纪中叶，居住在日德兰半岛上的盎格鲁一撒克逊人便征服不列颠，建立了盎格鲁一撒克逊王国。他们和当地的克尔特人混合，形成了今天的英吉利民族的祖先。五世纪四十年代，汪达尔人近万名战士越过莱茵河，打入高卢，直下西班牙，一路上许多奴隶和穷苦的当地居民参加了他们的队伍。他们由西班牙渡过海峡进入北非，于439年占领罗马人的非洲行省首府迦太基（今突尼斯湾海滨），建立了汪达尔王国。而勃艮第人则侵入了高卢，于457年在高卢东南部建立了勃艮第王国。法兰克人则于五世纪后期，在首领克洛维带领下，打垮了西罗马帝国留在高卢的军队，攻占了整个北部高卢，于481年建立起法兰克王国，后来又赶走了占领西南高卢的西哥特人，灭亡了高卢东南部部勃艮第王国，将版图扩张到现今法国大致相同的区域，成为了法国的前身。西罗马在其最后几十年中已形存实亡，皇帝实际为蛮族将领所操纵。476年，日耳曼出身的罗马军队将领奥多阿克发动政变，废黜了西罗马的末代皇帝罗穆勒·奥古斯都，正式宣告西罗马帝国的灭亡。建立在罗马帝国废墟上的这些日耳曼人国家历史上被称为“蛮族国家”，他们跳过了奴隶制社会从原始社会直接转向了封建社会，就这样，日耳曼人几乎成为了整个欧洲大陆的主人。

故纸堆中的神话





把北欧神话仅仅看作公元8世纪到11世纪居住在斯堪的纳维亚半岛和冰岛的维京海盗所创造的神话实际上是一种相当错误的说法，实际上在罗马人最早的记述，也就是上面提到过的罗马的历史学家塔西佗的记述中，已经提到了公元1世纪左右，当时早已迁徙到高卢和不列颠附近的日耳曼部落崇拜北欧诸神。据推测，北欧诸神应该是雅利安人最早迁徙到北欧并和当地土著融合成日耳曼人之后诞生的原始信仰，只是对于这些神话的记叙在其他地区早已失落，而维京海盗对于基督教的敌对性和斯堪的纳维亚半岛和冰岛在地理上的相对独立性让基督教比其他地区晚了三个世纪波及到这里，才让日耳曼人的民族神话在这里被相对完整的保存下来。

北欧神话的可考历史是在公元一、二世纪，除了口头流传之外，日耳曼人中的祭司阶层已经开始使用一种借用希腊字母和罗马字母创造的文字——鲁尼文字刻在木板上来记叙，按照北欧神话的说法，这种文字是北欧神话主神奥丁所创，到了公元二、三世纪，这种文字在日耳曼人中被普遍采用，考古发掘出来的当时的许多器物上，都刻有这种文字。一直到他们进入西罗马帝国后，这种文字才逐渐被抛弃，重新采用希腊字母或罗马字母。

尽管罗马帝国灭亡之后，日耳曼人由北向南、自西向东的扩张再也不存在什么阻碍，欧洲大陆上遍地都是大大小小的日耳曼人国家，但是生活在日耳曼人精神世界中的北欧诸神却受到了自东向西、自南向北传播而来的基督教上帝的挑战。一旦占据了有利形势、惯于排除异己的基督教马上就教化和迫害手段并用，将大部分记载北欧神话的作品斥为异端邪说付之一炬，而许多北欧神话的信徒则被诬为异教徒和女巫活活烧死。在教廷严酷地对整个欧洲大陆精神统治许多年之后，日耳曼文化痕迹除了一些无关痛痒的零星之外可谓消失得荡然无存。而地理位置特殊的冰岛，却奇迹般地保留下了珍贵的日耳曼文化资料的文献，当然，这其中也包括我们现在所能了解到的北欧神话的内容。

日耳曼人在冰岛的定居历史可以追溯到公元9世纪中叶，当时挪威南部的一个小国君主哈拉德成功地通过十年的战争统一了挪威。当哈拉德国王的大军不断向北前进的时候，北方部落王国的国君、贵族和有钱人就面临着抵抗、投降或者流亡这样三条道路的选择。事实是，他们中间选择第三条道路的也不在少数，首先是纷纷避往了英伦群岛。但是，一小部分运气不好的流亡者在航程中搞错了方向，结果来到了荒无人烟的冰岛。但是，这块美丽而肥沃的处女地强烈地吸引了他们，使他们不仅住了下来，而且召来了越来越多的挪威流亡者。此后，由于当地人民反抗激烈，早已移居到英伦群岛的原挪威贵族也纷纷闻风而来，一个新的日耳曼民族的集居地就此形成。冰岛的那种远离欧洲大陆、与世隔绝的地理位置对于自大迁徙时代起就陆续沉积下来的古日耳曼文化的保存起了重要的作用。另外一方面，冰岛依然沿用了古日耳曼原始社会时期的部落之间为制定决策采用的公社议会政体。也就是地方酋长把冰岛割据成许多小的势力范围，划地而治，而这些酋长们又组成一个议会，决定国家大事。毫无疑问，这样一种松散的自治政体对原有的意识形态是一种有力的保护。而相反，其他的日耳曼国家则正以一种黑暗的封建王权扼杀自由思想，而基督教则成为了推行强有力精神统治的武器而被统治者备受推崇。更重要的是，维京海盗还是基督教最强大的敌人，在他们所到之处，无不对教堂、修道院和教徒进行不遗余力的打击。对基督教徒来说，这些手持长剑、短斧和火把的异教徒的到来远远要比末日降临还要可怕，因为他们不必经过什么审判就可以把一块基督教的圣地踏为平地。

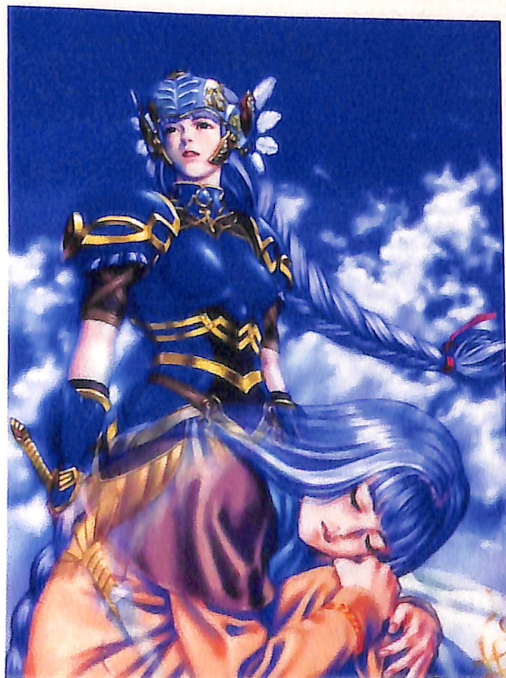
当这些日耳曼人在冰岛定居并建立自己的国家之后，他们也把从大迁徙时代就开始的那种扩张和征服的狂热，在北欧和冰岛这两块宝地延续了下来，而且还形成了一个更为粗犷和波澜壮阔的场面。从公元8世纪到11世纪，整个欧洲可以说就笼罩在对这群维京海盗无边无尽的恐怖之中。他们是能征惯战的战士和强大有力的征服者。在西部，丹麦和挪威的维京们无数次地攻克了英国、法国、德国和西班牙的许多城市和乡村，把当地的财宝掠劫一空；公元845年，巴黎和汉堡同时被劫；850年，伦敦遭到大约350条海盗船的猛烈攻击，险遭沦陷；在870年以前，维京们一直是英格兰北部和东部广大地区以及苏格兰和爱尔兰的统治者；而在994年，他们再度围攻伦敦的船只竟达490艘之多。在东路，瑞典的维京们也同样不可一世。这些沿着黑海不断向俄罗斯内陆进发的瑞典人通常还是一些“商人海盗”，在能做生意的地方就做生意，不能做生意的地方就不免劫掠一番。这样，他们一直把海船驶进了伏尔加河；862年，他们在基辅建立了一个北欧的王国，而且在那里大量地定居下来了。这些瑞典人通常被称为“罗斯”也就是“划船者”的意思，也正是他们，在那里建立了俄罗斯帝国．并且将它命名为俄罗斯。他们同样也是永无止境的探险者，他们的船只驶遍了大半个地球，从俄罗斯到美洲，又从非洲到格陵兰。最让北欧民族自豪的是，曾有维京海盗的船只远在哥伦布之前就远航到达了美洲的东海岸，成为美洲大陆最早的发现者。在冰岛的萨加文学中，《维音兰的远航》中就详细

记载了这一发现过程。

维京海盗也并非如同基督教所言一般都是所谓有着狰狞面貌的野蛮之辈、恶魔的仆从。尽管他们中间确实有着为数不少的烧杀掠抢之徒，大多数维京海盗就像他们崇尚强大的武力一样欣赏崇高的智慧。有许多维京人，特别是维京的头目，在拥有高强武艺的同时也是知识和智慧都相当出色的人物。他们热衷于激动人心的传奇和充满智慧感的幽默，在他们中间，一个出口成章的诗人和一个战无不胜的剑客一样能够赢得相同的赞誉；他们也同样热爱美术和精致的工艺，将他们用于血与火的征伐的工具——战船和长剑装饰得富丽堂皇。维京海盗的这种同时推崇智慧和力量文化特征，成为了北欧神话在冰岛等地域获得极大丰富的前提，这种豪迈粗犷的英雄气概，加上对诗歌的高度崇尚，成为了神话得意生根发芽的肥沃土壤。

维京海盗对于诗歌，神话和传奇的爱好，催生了大量的所谓吟唱诗人。吟唱诗人既在战斗的间隙，也在维京海盗的聚会中，以强记博闻的形式，将流传的日耳曼神话，英雄传奇，编成诗歌，高声传唱。在有文字对它们进行记叙之前，北欧神话正是这样流传下来的。这种宗教上的自由风气，一直延续到公元 11 世纪，基督教统一北欧，自由自在的维京时代因而也就宣告结束。日耳曼人的多神信仰在同基督教的斗争中一再失败，其原因，也许是因为基督教一向的努力就是要统治整个世界，而北欧的多神信仰却从来也没有强人所难、力图归并别家信仰的欲望。

尽管北欧诸神被踏足冰岛土地的上帝所驱赶，但是这对于北欧神话传说的保存来说，倒并非全是坏事。跟着基督教来到这篇土地上的传教士和修道士反而成为了北欧神话和英雄史诗的文字记录者。这是因为这些崇尚优美诗歌的维京海盗却完全不会写字，他们所使用的从古日耳曼人那里流传下来的诺思语并没有相应的文字，而日耳曼人的祭司阶层所使用的鲁尼文字又过于简陋，根本无法胜任长篇记录一种民族信仰的任务。到了维京时代，人们仅仅是把它们当作咒语刻在石块上来祈求众神的帮助，解读出来的部分被认为是只言片语的神话故事。

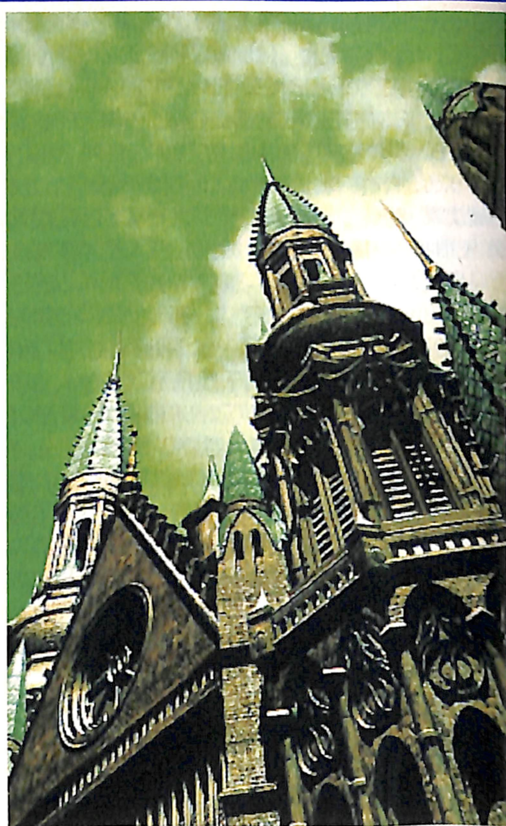


但是基督教的到来带来了大量的传教士，他们也把文字记述的本事带了过来。也正因为冰岛特殊的政体和地理位置，这一文化进步在冰岛带来的是另一种特殊的现象：那些传教士，特别是修道院里的僧侣，竟被异教丰富的诗歌、故事、谜语等所吸引、纷纷地拿起了鹅毛笔和羊皮纸，用诺思语即冰岛语把这些口头流传的神话记录下来了。而冰岛的酋长们，在学会写字本领后，也陆续把他们尚还记得的古代宗教典仪、戏剧和颂神诗歌用文字整理出来了。这样，一直到 13 世纪，这种记录古代异教文学的事情竟蔚然成风，许多羊皮和牛皮上都记录下了早自大迁徙时代就开始流传的故事和诗歌，尽管其间不断地被修改和补充。显而易见，这样的一种“宗教自由”在其他的日耳曼基督教国家是根本不可能存在的，这当然要拜冰岛独特的公社议会政体所赐。

但是这种所谓的宗教自由或者说是田园牧歌式的生活并没有延续太久的时间，终于随着基督教的全面胜利，而被打上了句号。1380 年，冰岛被丹麦吞并，成了丹麦的一个部分。从此以后，公社议会式的宽松政治和吟唱诗歌的文化，走到了末途。那些写满了古代神话故事和英雄传奇的羊皮纸，被贫困的维京海盗后裔，当成了御寒的衣服，甚至是最肮脏，最容易磨损的裹脚布。这样的日子，日复一日，可以想象，这些对于日耳曼人来说无比珍贵的文学和神话财富就这样被毁坏和湮没了。

一直到十七世纪，一位杰出的冰岛学者——在丹麦哥本哈根大学当教授的阿尼·马格努逊才开始努力拯救这些正在失传的古冰岛文化。他不断地游走冰岛各地，去购买和收集所有他所能见到的残存的冰岛羊皮书和羊皮纸碎片，然后把它们带到丹麦，安全地收藏在哥本哈根大学的图书馆里。马格努逊一生致力于这一目标，所收集到的这一类手稿数量也相当可观。但是这些珍贵的手稿仍然是命运多舛，两次经历了破坏性的灾难。1722 年，载着 35 箱这类手稿的一艘桅船在从雷克雅未克到哥本哈根的途中遇险沉没，相当一部分手稿也因此永远地留在了大洋的深处。此后，1728 年 10 月 20 日开始的哥本哈根大火，在燃烧到第二天的时候殃及到了哥本哈根大学的图书馆。经过艰苦的抢救，仅有三分之一的图书得以幸存。不幸中的幸运是，在这些幸存的图书中有马格努松收藏品中最古老的那部分手稿。幸存下来的马格努松的收藏品，此后一直珍存在哥本哈根大学图书馆中。数个世纪以来供各国的专家研究、整理和翻译成了世界各国文字。1965 年春天，丹麦议会在经过无数次激烈的辩论以后最终决定把它们归还给冰岛人民。这些手稿回归以后，冰岛也特地为它们设立了一个专门的机构给予保护和管理，视为无上的国宝。

最后，来自英国、德国或者瑞典的日耳曼文化研究学者在这堆珍贵的手稿中整理出了两本记述古日耳曼神话仅有的两本著作，其中较为古老的一本记述的是硕果仅存的 35 首和神话有关的诗歌，它们被总称为《埃达》(Edda)；而另外一本则是在十三世纪，由一位伟大的海盗酋长，历史学家和诗人——斯诺里·斯图鲁逊，根据当时尚存的许多诗歌整理和编写了一部散文体的著作，专门讲述古代的神话传说、起名同样也叫《埃达》。为了以示区别，往往把前一部称作《诗体埃达》或者《老埃达》，而后一部斯图鲁逊所整理的则被称作《散文埃达》。我们现在所能了解到的北欧神话或者说是日耳曼神



话传说，则全部都是来自于这两部《埃达》！

《诗体埃达》当中的三十五首诗歌中，前十四首是神话诗，另外十一首则是关于英雄传奇的诗歌。在严谨和古板的北欧所创作的神话中，人和神之间有着严格的界限，这完全不同于热情奔放的南欧人所写的希腊神话。而在北欧神话中，神国和人间是明显不同的两个世界；当人类出现在神话诗里的时候，那是人类无意中闯入了神的王国；相反，当神出现在英雄故事中时，则是神干涉了人间的事务。其实北欧神话的这一个鲜明的特质也完全反映到了《女神侧身像》这个游戏当中，蕾纳斯与路西奥的恋爱在北欧神话看来是绝对的禁忌，而要是放在希腊神话中，这反而是无足轻重的小事而已，奥丁为了能够获得优秀的战魂而盗取人间至宝龙玉石而在人间制造混乱也是绝对不可泄漏的神界最高机密。所以，尽管《女神侧身像》从商业角度的考虑在北欧神话的细节上做了不少改动，但是我们依然认为，这个游戏把握住了北欧神话的精髓。

而《诗体埃达》中真正最伟大的作品，还是十四首神话诗中的第一首，《沃卢斯帕》，在英语世界，通称为《西比尔预言书》。“沃卢斯帕(Voluspa)”，是冰岛语中女巫的预言的意思。这首并不太长的诗歌，以一个女巫的口气叙述了从混沌初开、神和人类的创造到它最终命运的降临、在大火和洪水中毁灭以及新的大地再现的世界的全部进程，诗歌题材恢宏博大，叙述雄浑有力，是埃达体诗歌中最伟大的力作。在本文的开场白中，笔者正是用这首诗歌将大家带入北欧神话的美妙世界。

而《散文埃达》的作者斯诺里，则是被公认为记述北欧神话和历史真正的大师，他将《诗体埃达》和其他一些失落的北欧神话史诗归纳整理成故事连贯的散文体，并将那些独立成篇的一部部诗歌之间不连贯的地方一一填补起来，最终成为了我们现今看到的北欧神话最详尽最系统的来源，也构成了现在北欧神话的全貌。

北欧创世神话

在太古的洪荒时代，世界是一片太虚混沌，在这一片混沌的中间，只有一道深深开裂着的、无比巨大的鸿沟，叫做金恩加之沟。整个鸿沟里面也是一片空荡和虚无，没有树木，也没有野草。在金恩加鸿沟的北方，是一片广大的冰雪世界尼布尔海姆。在那里，浓雾终年笼罩在万年的冰封和积雪上，非常的寒冷和黑暗。一股巨大的泉水从尼布尔海姆最深邃和最黑暗的地方奔涌而出，形成了许多川流不息的溪流，这些溪流夹带着冰雪世界里的万年寒气，由北而南地向金恩加鸿沟奔腾而来。同时，尼布尔海姆的无数冰块也被溪流夹带而来．历经千万年的时间，慢慢地在金恩加鸿沟的旁边堆积起了许多冰丘。在金恩加鸿沟的南方，有一个称为摩斯比海姆的火焰之国，那里终年喷射着冲天火焰，整个地方都是一片无比强烈的光亮和酷热。一个叫做苏鲁特的庞大生灵，手持光芒之剑，守卫在火焰国库斯比海姆的旁边。

来自冰雪之国尼布尔海姆的寒气和来自火焰国摩斯比海姆的热浪在金恩加鸿沟相遇，漫长时间的壅堵在金恩加鸿沟慢慢孕育出了生命，些冰丘慢慢地孕育出了生命。巨大的生灵伊米尔就这样诞生出来了。

在无尽的黑暗和弥漫的大雾中，有着巨大身躯的伊米尔在混沌世界中徘徊，寻找食物。在很久以后，他遇到了同样也在热浪和寒气作用下诞生于冰丘的母牛奥都姆布拉。巨大的母牛在身下流淌出了四股乳汁，汇成了四条源源不绝的白色的河流。于是，庞大的伊米尔就以奥都姆布拉的乳汁为食，而母牛则以舔食冰雪和冰地上偶然会有的一些盐霜为生。在混沌黑暗、冰天雪地的洪荒时代里，只有这样两种巨大的生灵存在着。

经过无数岁月以后，终日饱饮牛乳的伊米尔变得非常地强壮。有一天，在他饮完牛乳沉沉睡去的时候，从他的腋下忽然生出了一男一女两个巨人，接着，他的双足下面也生长出来了他的一个儿子。从他的双臂下面生出来的那对巨人后来成了一对夫妻，生下丁许多巨人子裔，其中一个叫做密密尔，是北欧神话中的智者。而从伊米尔的足下诞生的那个儿子，则是一个有六个头的邪恶巨人瑟洛特格尔密尔，他后来也有了许多后代，但大都是一些体形庞大、生性愚笨的巨人，有的有许多个头，有的则是一些野兽。再次之后巨人之祖伊米尔自己又生下了其他的一些巨人。所有出自伊米尔的巨人们都被称为霜巨人，他们是巨人世界的主人，世界秩序的破坏者和北欧神的敌人。

母牛奥都姆布拉日日夜夜地舔食着冰雪，不断地寻找凝结在冰雪上稀有的盐霜。有一天，在它用力舔食石头上一些盐粒的时候，它的舌头底下忽然舔出了一些头发。它继续地舔着，最后舔出了一个活生生的人形。众神的始祖布里就这样诞生了，他是一个高大英俊的男人，强壮有力而性情温良。他不久后生下了一个同样高大而雄壮的儿子博尔。博尔在长大以后，娶了女巨人培丝特拉为妻。培丝特拉是从伊米尔双臂下面生长出来的那对巨人的女儿，也是智慧巨人密密尔的姐姐。博尔和培丝特拉不久生下了奥丁、威利和维三个儿子。天地之间没有语言可以形容他们的高大和雄健。他们是三位伟大的神明，也将是所有世界的主人。

博尔的儿子们逐渐成长起来，变得越来越强壮，同时也开始不再满足于生活在这样一片黑暗、寒冷和混沌的世界之中了。经过一番计划后，奥丁、威利和维三位神向洪荒世界的统治者，巨人的始祖伊米尔发动了攻击。最后他们成功地杀掉了这个庞然大物。但是，当伊米尔轰然倒下的时候，从他的伤口中流出了无穷无尽的大量鲜血，汇成了一条巨大的血的河流。这条鲜血的河流最后造成了洪荒世界里的第一场洪水，淹没了在伊米尔身边生活着的那些霜巨人。在他们之中，只有一个叫做贝格尔密的巨人和他的妻子一起坐在一只类似石臼的小船上，千辛万苦地逃出了泛滥的大洪水。他逃到世界的边缘，定居下来，并将这个地方命名为巨人之国约顿海姆，又生下了许多后代，于是，霜巨人一族又从贝格尔密开始繁衍了下来。由于永世记得奥丁他们三个的灭族之仇，他们时时想闯到诸神统治的世界中作恶。

而此时，奥丁、威利和维这三位神的祖先在杀掉了庞大的巨人伊米尔以后，开始计划创造一个舒适而美丽的世界。奥丁提议用伊米尔的尸体做新世界的材料，其他两位神也纷纷赞同。于是，三位神一起动手，把伊米尔的巨大身躯肢解开来。他们把伊米尔的肉体放在了金恩加鸿沟的正中间，把填满了鸿沟的肉体作为大地。众神又用他的血造成海洋和湖泊，用他的骨骼造成丘陵和山脉，牙齿和零碎的腭骨造成岩崖和卵石，头发和胡子造成树木和青草。在大地造成以后，众神又把伊米尔的脑壳抛在上面，形成了天空，又把他的脑浆抛散到天空上面，形成云彩。为了不让天空从上方掉下来，众神派了四个侏儒分别到东南西北四个角落，他们的名字就分别为诺德里（北）、苏德里（南）、奥斯特里（东）、威斯特里（西），使立于地之四隅，以肩承天。在创造了大地和天空以后，奥丁、威利相继又从南方的火焰国中采来了许多火星，把它们随意抛撒到天空上。这些火星就停留在天空上，成为满天的繁星，又用最大的火块留作创造太阳和月亮，用金车载着。诸神找了两匹马，阿尔瓦克（早醒者）和阿尔斯维（快步者），来拖那两个盛着太阳月亮的金车。为了驾驭太阳和月亮的金车，又从巨人国找来了两个漂亮的孩子，男的名叫玛尼（月亮），女的名叫苏尔（太阳），诸神把这两个人弄到天上，使玛尼驾了月车，苏尔驾了日车。



于是诸神又命令巨人诺尔维（另外也有一说是智慧巨人密密尔）的肤色黝黑的女儿诺特（夜）驾一黑车，由一匹黑马赫利姆法克西（霜之马）拖着，在群星闪烁的苍穹奔驰，她就是夜之女神，为大地带来安宁的黑夜。后来，夜之女神诺特和精灵国里掌管光线的精灵德灵（黎明）相爱了，他们生下了一个像他父亲一样英俊而光彩夺目的儿子，起名叫作达格（昼）。诸神又为此子备一车，驾以一匹极白的马斯基法克西（光之马），它的鬃毛间射出极亮的光线，照耀四方，为世界带来光明与喜悦。从此，世界有了昼夜之分，也有了太阳的和煦和月亮的温情。

但是有光明就会有阴暗，有正义也就会有邪恶。北欧人认为天空中有着两条狰狞的天狼斯库尔（嫌忌）和哈梯（憎恨）总是在追逐太阳和月亮（二狼分别追逐日月），想把它们吞下去，使世界复归于黑暗。有时候，天狼几乎追上了太阳和月亮，而且咬着了，那就是日蚀和月蚀。那时，地上的人们须得吹号打鼓，惊走那天狼。但天狼还是永远不舍地追着，而当它们将日月吞下去的时候，就是到了“诸神的黄昏”的时候了。

早在众神还没有想到要用伊米尔的尸体创造世界的时候，伊米尔的尸身就已经开始腐烂了，从他腐烂的肉体中生出了许多蛆虫。这些蛆虫攫取巨人之祖身上的精华，竟长成了一些富有灵性的生物。在奥丁等神的裁决下，他们被赋予了类似人类的形体和智慧。从尸体受光一面生长出来的蛆虫变成了精灵或者叫光明精灵，而从尸体背光一面生出来的则变成了黑暗精灵，人们一般把他们叫做侏儒。

精灵们通体发亮，光明耀眼，长得非常美丽。他们通常性情温良，开朗热情，能和树木花草、游鱼飞鸟彼此沟通，因此众神就把他们当作神的朋友。他们也经常帮助众神管理世界，持别是日月星辰等一类事务。侏儒们虽然和精灵系出同源，但容貌性情却与之截然相反。他们长得矮小又难看，漆黑如沥青，而且贪财好色，狡猾而爱撒谎。

在世界规模初具的时候，三位神祇总觉得这块富饶肥沃的大地缺了点什么，于是他们经常带着这个问题在天地之间行走，一边察看他们创造天地的业绩，一边试图寻找一种合适的生物来担当大地的主人。有一天，当奥丁、威利和维在海滩上散步的时候，海浪冲来了两截木头，一截是梣树，一截是榆树。众神把它们拣起来后，觉得恰好可以作为创造人的材料，便开始用刀把它们分别雕刻成两个人形。由于众神精心雕刻，那段梣木成了一个初栩如生的男人形状，而榆木则是一个女人的样子。树木成形后，三位神就为他们注入了生命。奥丁首先把人形握在手中，赐给了他们生命与呼吸，威利接着赐给了他们灵魂与智慧，最后，维赐给了他们体温和五官的感觉。人类诞生了！根据他们的由来，神的祖先把男人命名为阿斯克（意为梣树），女人命名为爱波拉（意为榆树）。众神让这对人类的始祖居住在四周由大海环绕的大地上．让他们结为夫妻，生儿育女。从阿斯克和爱波拉开始，人类就在大地上一代一代地繁衍开来，一直传续到了今天。

世界树与亚萨园

在世界和人类被创造出来之后，诸神开始为自己和所创造的生灵建设家园。

由于力量强大到足以和诸神对抗的霜巨人狂暴肆虐，为了抗击霜巨人的侵袭和保护众神的生存，他们用巨人伊米尔的眉毛做成一道栅栏，在金恩加裂缝的中心建造起一座城寨，名叫阿斯加尔德，这座城寨便是众神的乐园，寨内修建了十二座宫殿，每个神都有自己的殿堂。诸神让人类居住在用伊米尔的肉体创造的大地的中央，又用巨人之祖伊米尔的眼睫毛当成栅栏，把大地的中央团团围住，这块被围起来的大地，就是人类的家园——米德加尔德。人类始祖阿斯克和爱波拉就在中间园中建起了家园，生下了许多子孙后代。这样，人类就在这一片大地上繁衍开来了。但是渺小的人类却永远走不出这用伊米尔的眼睫做成的栅栏，除了被选择到瓦尔哈拉宫的英灵战士和到赫尔的死亡之国去的凡夫俗子。

在人类的大地上面除了神国阿斯加尔德之外还有火焰国摩斯比海姆，精灵国爱尔夫海姆。火焰国摩斯比海姆在鸿蒙开辟之初就早已存在，这里是火巨人的乐园，而发光的精灵因为温柔美丽而被诸神允许和自己比邻而居。

在大地的外围，和人类并居着巨人国约顿海姆，以及华纳神的家园华纳海姆。约顿海姆是巨人伊米尔邪恶的子嗣霜巨人的乐园，他们不仅是亚萨神的敌人，而且随时都在企图破坏人类的米德加尔德，是人类的最大威胁。

大地的下面是侏儒们居住的黑精灵之国、冰雪世界尼布尔海姆和冥后赫尔的死亡之国。侏儒因为被诸神认为品性欠佳而被罚作只能居住在大地的下面，因而住得与人类最近，就在大地下面的岩石洞穴里或黑色的土壤下面。他们个子矮小，深藏在日光照不到的地方。当黑夜降临的时候，他们有时也来到人类的中间园。向人类借东西使用，或者和人类做少许生意。他们通常是人类的朋友。赫尔是死亡之国的主人，所有因为疾病和衰老死亡的人类都将到她在死亡之国中的巨大的宫殿中，为她服务。



为了支撑这个新创造出来的宇宙，奥丁在宇宙的中心创造了一棵巨大的梣树，名为伊格德拉西尔，它擎天撑地、贯穿天界、地界和下界。人类、神国、冥界等这九个国度栖息其上，而对于人类来说，他们永远也不会知道，他们生活着的大地不过是九个国度中的一个而已，他们永远也走不到尽头的辽阔世界，不过是世界树伊格德拉西尔中间部分的枝干而已。

三条巨大的树根支撑着世界树伊格德拉西尔，使它能够傲然挺立于宇宙的中心。这三条树根分别通往神国、巨人国和冰雪世界尼布尔海姆。在这些树根的末端，分别有三眼泉水为世界树提供养份。在最北面尼布尔海姆个的那眼泉水称为海维格尔玛，在一片冰天雪地中，泉水寒冷彻骨，冷雾蒸腾。一条狰狞的毒龙尼特霍格盘踞在那里，日夜不停地噬咬着伸入泉水的巨大树根，企图最终咬断世界树的巨根，毁灭世界。

巨人国所在的约顿海姆，和人类的大地一样，原来是金恩加鸿沟所在的地方。在这里，连结世界树巨根的泉水是由智慧巨人密密尔看守的，所以这眼泉水叫做密密尔泉。密密尔就是从巨人之祖伊米尔双臂之下生出来的那对巨人的儿子，从小就聪明非凡，在他看守泉水的时候，他已经长成了一个老人。

世界树通往神国的那条巨根同样连接着一眼泉水。这眼泉水称为乌达泉，但它要比其他两眼要大上许多，所以看上去像是一个湖泊。乌达泉水远如诗如画一般的美丽，泉面上水平如镜，而且乌达泉的泉水能够发出悦目的光亮，把神国和整个世界树照耀得一片光明。它的泉水也圣洁无比，生活在水面上的动物通体雪白。天地初开之时，两只山鸟飞来停栖在泉边，在水中游戏，圣洁的泉水使它们全身的羽毛变得洁白如雪，这种动物就是我们现在见到的天鹅。

有三位命运女神居住在乌达泉的旁边，她们的名字分别是乌尔德（过去）、维尔丹蒂（现在）和丝库尔德（未来），也就是藤岛康介在《我的女神》中借用的三个女神的名字。命运女神三姐妹是世界树的守护者，她们每天都用圣洁的乌达泉水灌溉世界树之根，使它长青不衰。当世界树有了裂口时，她们就用乌达泉边的白色泥土为之修补起来。在三位命运女神的勤勉灌溉和精心照料下，世界树伊格德拉西尔枝叶茂盛、四季长青。

命运女神的另一项工作则是料理人类的生命线。三姐妹中最年长的乌尔德，通常从纺线轴上把生命之线纺织出来，这样，人类也就有了生命。二姐维尔丹蒂负责用手捻线，测量出每个生命应有的恰当长度。可是，维尔丹蒂是个喜怒无常，性情大起大落的女神，这样，她捻出来的命运之线有时匀称美丽，有时却粗劣丑陋。人类的命运因此也不尽相同，有的人一生幸福快乐，有的人却命运悲苦。同样，她测量出来的生命线也是长长短短，因而有

的人长寿，有的人短命。最年轻的丝库尔德的工作就是用一把剪刀，按照维丹蒂测量出来的生命线的长度，把它们一一剪断，每下一剪，人类中就会有一个男人或者女人走完了他／她的生命旅程。

在世界树伊格德拉西尔的顶部，站立着一只羽毛雪白的公鸡，叫做吉伦卡马。这只白公鸡受命运女神姐妹之命，负责为天地万物计算时间。当天地间的一切生灵需要睡眠的时候，白公鸡就开始数数。当它数完六十乘六十再乘十二这么多数目后，就在宇宙树的顶部放声啼唱。同时，白天和太阳也分别从黎明宫殿和黄昏宫殿奔驰上了天空。除了白公鸡吉伦卡马，宇宙树最高的一叉树枝上还停栖着一头巨大的鹰。这是一只非常雄健的巨鹰，当它翼动翅膀的时候，也就是世界上刮起大风的时候。这头巨鹰和树根下栖息在冰雪世界中的毒龙是一对宿敌，而且更因为在树枝间跳来跳去的松鼠拉它图斯克不断地在它们之间挑拨离间、搬弄是非而积怨日深。还有四只美丽的鹿达因、特瓦林、杜涅尔、杜拉索尔生活在乌达拉边的树林中，它们以世界树伊格德拉西尔的枝叶为食。

神国阿斯加尔德位于大地的上方、宇宙的中央。随着奥丁的子女纷纷长大、娶妻生子，这个神的居所迅速繁衍出一个兴旺的家族，生活在这里的诸神，都被称为亚萨诸神。

随着亚萨神族的不断扩大，奥丁开始率领众神在神国大兴土木、建设自己的家园。他们陆续建起了一座规模无比巨大的城池，这个城池就叫亚萨园。神的国土中充满了黄金和白银，取之不尽，用之不绝。所以，除了建筑时必须用的木材和铁器外，亚萨园的宫殿都是用黄金和白银建造的。众神最终把亚萨园建设成一片无比辉煌的城堡和宫殿，在那里，每一位神祇都有一座自己的豪华宫殿。这些宫殿有一半是以金子为顶的，有一半是以银子为顶的．这些金银屋顶放出的光芒，比太阳和月亮还要耀眼。

亚萨园里，奥丁自己居住的宫殿叫做华拉斯盖亚夫是一个以白银为顶的壮丽豪华的巨大宫殿。众神之主，威严的奥丁神就坐在宫殿正中的彻座上，用他的一只眼睛观察着整个世界正在发生的事情。亚萨园外围绕着一道天地之间最坚固的围墙，它高耸入云，绵延数千里，有效地保护着众神的家园。但这却是众神用欺骗的手法得来的，在亚萨神刚刚修建完亚萨园里的城堡和宫殿的时候，曾经晓谕天下所有的生灵，征求最伟大的工匠，为亚萨园修造一道最坚固的围墙。这时巨人国中最有名的工匠，一个有着无比灵巧的双手的巨人骑马前来应征。他对众神声称，他能够在三个冬天内修造起一道最伟岸的围墙，但条件是事成之后司爱情的美丽女神芙莱娅能成为他的妻子，且太阳和月亮也能归他所有。

众神们根本不相信这个单枪匹马的巨人能够完成如此浩大的工程。为了戏弄他，众神假装同意了他的要求，但是又附加了更为苛刻的条件：巨人必须在一个冬天里完成全部的工程，而且不得有其他的巨人援手，成功的话他所提的一切条件都将得到满足，但如果完不成的话，众神们就会以吹牛为借口毫不犹豫把他杀掉。

巨人居然答应了这一条件，而且不慌不忙地开始工作了。没有多久，一堵崭新的围墙出现了，并且以奇迹一般的速度迅速增长着。当春天就要降临的前三天，巍峨的围墙已经矗立在了亚萨园的四周。而最后的一段，按照巨人的工作速度，也将在



冬天逝去的那一天顺利完成。亚萨神们这个时候开始紧张了，按照他们之间的协议，如果围墙在冬天结束以前完成了，那么美丽的芙莱娅以及太阳和月亮就要归这个难看的巨人所有了。众神忧心忡忡地聚集在他们的会议官里，共同商讨对付这个巨人的办法，最后还是巨人之子邪神洛基想出了一条诡计。众神通过仔细打探，得知了巨人拥有惊人速度的秘密 巨人来的那匹叫做斯华帝耳弗利的马是一匹非同寻常的神骏，巨人高效率的工作全是它的功劳，它每天白天用它的神力为巨人运来一块又一块修筑围墙所需的巨石，而每天夜晚它也用不着休息，仍在不知疲倦地工作着。它每天完成的工作量，比它的主人要多两倍还不止。于是洛基在亚萨园的所有马厩中，选出了一匹最漂亮也最风骚的母马，在巨人睡觉的时候牵着它靠近了神骏斯华帝耳弗利，并让它发出发情时的那种低嘶声。斯华帝耳弗利被深深地诱惑了，它放下了正在干着的工作向那头风骚的母马奔去，一直追到很远很远的地方。最后，让众神们欺骗了的可怜的巨人失去了他的神骏，没有能够在春天到来以前造完最后的一段围墙。当神威无比的力量之神托尔从远方风尘仆仆地旅行闻来之后，也毫不犹豫地用他的神锤砸烂了巨人的脑袋。

神骏斯华帝耳弗利和母马在远离亚萨园的山谷中尽情欢乐的结果是，那头母马不久以后产下了一头八蹄的小马驹。这头称为斯雷普内尔的马驹长大以后神骏异常．比任何一匹马都要跑很快。后来，它成了奥丁的著名坐骑。

在整个亚萨园中，最宏伟的建筑，无疑是用无数箭簇和盾牌构成巨大屋顶的瓦尔哈拉宫了。它一共有五百四十道大门，每一道大门都无比宽阔，可以由八百个盔甲武士同时进出。

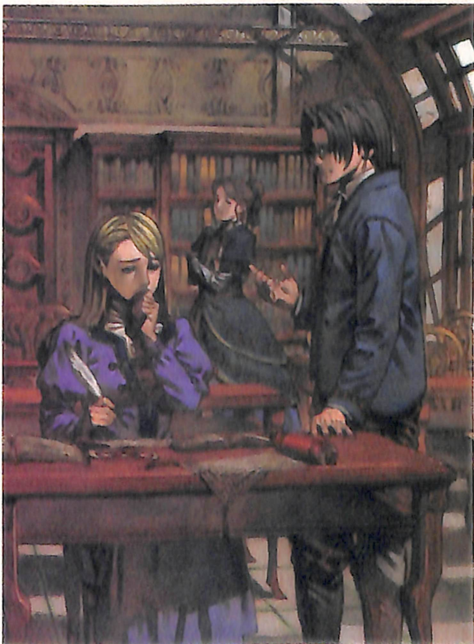
住在瓦尔哈拉宫里的，是所有在人间的战争中牺牲了的英勇战士——只有在战争中牺牲的战士才有资格被选来住在这宏伟的宫殿里，而其他在人间因为疾病和衰老而死亡的人们则只能被送到由死亡之主赫尔所掌管的死亡之国。这些在战争中牺牲了的国王、酋长和战士们在瓦尔哈拉宫又再次复活了。他们穿上亚萨神们赐给他们的盔甲，操持着锋利的武器，又一次过起了战士的生活。奥丁搜集人世间英雄的魂魄安置在瓦尔哈拉宫的真正目的是为了世界末日、诸神的黄昏“诸神之黄昏”而存储足够的兵力，但“诸神之黄昏”在神界是最高的机密，除了奥丁和他能够占卜未来的妻子芙莉格外也只有智慧巨人密密尔知道。为了甄选强力的战士，好战的奥丁不断挑唆人类世界米德加尔德上的生灵发动战争，因此，到瓦尔哈拉宫来的英灵战士也越来越多，最后居然达到了五千万名之多。然而，宏大的瓦尔哈拉宫仍然有足够的地方供他们居住。

这许许多多的英灵战士每天清晨就开始在瓦尔哈拉宫中的广场上进行训练。他们的训练就是互相之间的生死搏斗，有很多战士会在激烈的战斗中牺牲。但是，黄昏降临时那些死去的战士会再次复活，第二天，重生的他们又将投入激烈的战斗。

傍晚的时候，所有这些英灵战士，经历一天的艰苦奋战甚至死亡以后，坐在巨大的宴会厅里一起享受一顿丰盛的晚宴。奥丁神的美丽侍女们，手持着用兽角做成的巨觥，为英灵战士们递上最甜美的蜜酒。这些被称为瓦尔基里的女侍们就是当人们发生战争时，由奥丁派去在牺牲者中选择英灵战士的女神。有时候，当她们赶到人间的战场时，如果战争还没有分出胜负，她们也会根据她们的喜好来决定战争的进程。

瓦尔基里们侍奉上的蜜酒，英灵战士们永远可以开怀畅饮，因为它们是直接从母山羊海德伦的乳房上挤出来的。海德伦是瓦尔哈拉宫中惟一的山羊，但是它却以世界树伊格德拉西尔的树叶为食，因此，她的乳房里永远涨满了香醉的蜜酒。为了让战斗了一天，饥饿异常的英灵战士们吃饱，瓦尔哈拉宫中专门有一个技艺高超的厨师为他们烹调食物。每天清晨，这个名为安德里门尔的厨师从猪圈里拖出野猪山里姆尔，把它杀掉，烹调成美味的猪肉。野猪山里姆尔体形极为庞大，它的肉足以让所有的英灵战士都吃得心满意足，更神奇的是，山里姆尔是不死的，厨师安德里门尔每天早上都能从猪圈里拖出一头复活成原来样子的野猪来。众神之主奥丁也经常到瓦尔哈拉宫的宴会厅里和他这些身经百战的英灵战士们共进晚宴。但是，奥丁在宴会上只是喝一些从山羊海德伦身上挤出来的蜜酒而已，却从来也不吃其他的食物，因为他已经用不着再吃普通的食物了。

为了方便众神到风景优美的乌达泉边，众神之王奥丁造起了一座七彩的桥梁比弗罗斯特，从亚萨园的大门口一直通往泉水旁边。这座桥梁有七种鲜艳的色彩：红、橙、黄、绿、青、蓝、紫。它也就是人类有时能够看到的天上的彩虹。彩虹桥比弗罗斯持不仅美丽，也非常宽阔。每天，众神都骑着他们的神骏通过大桥从亚萨园来到乌达泉边的草地上开会。众神之王奥丁永远跑在最前面，因为他的坐骑——八蹄的斯雷普奈尔比所有的骏马都要跑得快。



北欧诸神

北欧神话中，除了以奥丁为首的亚萨诸神之外，还有另外一支神族，他们是海与风之诸神华纳神族，但是北欧神话中对这一支神族的来历交代不清，只知道世界被创造出来不久，他们就他们的居住地华纳海姆出现了。据神话学家的推测，华纳神族应该是由一支外来部落所带来的原始信仰，但北欧原本的宗教也接纳了他们，不仅如此，北欧神话中后来的重要神灵有一些也是来自华纳神族。

众神之王 奥丁

北欧神话中的主神奥丁是母牛奥都姆布拉从冰雪中添出来的巨人布里的之孙，创造世界的三柱神之一。他是智慧与胜利之神、贵族与英雄的保护者，象征着宇宙间无所不在的精神，天空之人格化。因为诸神都出于他，故又被称为“诸神之父”，也是神国阿斯加尔德的主人。

在北欧神话中，他经常被描绘成一个五十岁左右的独眼老人，身材高大、元气充溢，一头黑色卷发，和一把灰色的大胡子，端坐在自己那用白银为顶的壮丽豪华的巨大宫殿华拉斯盖亚夫正中的御座上。在亚萨园，奥丁喜欢穿着宽大的上衣和亚麻布做成的紧身马裤，戴着一顶青色大风帽，外面又披以青底而有灰色斑纹的大氅，这是有着苍穹和灰云的北方天空之象征(因为奥丁被认为是巫术的创造者，所以他这身装束被认为是以后巫师的典型装束)。他的手里时常拿着他那无敌的长矛昆格尼尔(此名是金铁交织之音，并无实在意义)，昆格尼尔是神圣之矛，谁要对矛尖发誓，就永不能反悔。他的手指或手臂上，又带着名为德罗普尼尔（滴落者）的聚金指环或手镯，这是“富庶”的象征，宝贵无比。奥丁的御座，是亚萨园中的一件神奇的宝物，是侏儒用其灵巧的双手为奥丁打造的。每当奥丁坐在这个御座上的时候，他的一只眼睛能够一下子看到全世界正在发生的事情；而他的那只在密密尔泉底下张着的眼睛，则能看到一切过去的事情和将要发生的事情。

他的身旁站立着两个女侍，叫做列斯特和密斯特，他的肩膀上停着两只乌鸦，一只叫做胡晋(思想)，另一只叫做穆宁(记忆)。这两只乌鸦是奥丁的信使，因为奥丁独目的视线也有被世界树挡住的时候，这时候他就不能完全地了解整个宇宙里的事情了。于是他肩膀上的两只乌鸦——代表思想的胡晋和代表记忆的穆宁，每天在日落时分便会分头飞出亚萨园，一直飞到所有世界的尽头。当清晨来临的时候，两只乌鸦会从满天的朝霞中飞回来，一只停在奥丁的左肩，一只停在奥丁的右肩，然后把它们在外面飞行中所见到的和听到的事情，统统告诉它们的主人。就这样，众神之主奥丁对天下的事情无所不知。他的膝下围绕着两条驯服的狼，名字叫格里（贪吃）和弗雷克（暴食），它们是奥丁的宠物，所以谁遇见了，谁就有好运。

奥丁全能全知的智慧是他用自己的一只眼睛换来的，世界树伊格德拉西尔在巨人国约顿海姆的巨根扎根在智慧之泉边上，由于这眼泉水是由智慧巨人密密尔看守，所以也叫密密尔泉。这眼泉水中充满了知识和智慧，关于整个天地、九个世界里发生的一切事情的知识，都溶汇在这清澈透明的泉水中。因此，无论是谁，不管是神、精灵、巨人、侏儒还是人类，只要喝了密密尔泉里的泉水，就会变得既有知识，又所有智慧。但是，巨人密密尔却一步不离地看护着泉水，不让任何神或者巨人靠近半步。天地之间，从来也没有哪一个生灵能够喝上一口密密尔的泉水，除了密密尔自己。每天傍晚，他都会用一个精致的角杯汲上一杯知识和智慧的泉水，自己慢慢地享用。天长日久，巨人密密尔变得越来越老，但是每天不多不少的一杯泉水也使他变得越来越聪明而富有智慧。他知道天地之下已经发生过的、正在发生的和将要发生的一切事情。

有一天，奥丁在旅行途中来到了密密尔泉旁，正好碰上了拿着牛角杯去泉水中汲水的密密尔。看着清澈的密密尔泉水，奥丁的心中激起了追求知识和智慧的强烈欲望，他祈求密密尔允许他能够喝一杯智慧之泉的泉水，但智慧巨人密密尔毫不犹豫地回绝了他。

这时，奥丁说“密密尔啊，知识和智慧是多么可贵，我奥丁追求它们的信念是多么坚定。密密尔啊，我愿用我所有的一切东西，来换取一口珍贵的泉水，以增加我的智慧。”

老巨人在奥丁的再三纠缠之下无可奈何地说：“奥丁，你这个难缠的神，如果你能够牺牲你的一只眼睛，把它丢到泉水里去，这知识和智慧的泉水，我让你随便喝够。”

奥丁犹豫了一下就很快做出了决定，他小心翼翼地把他的右眼挖了出来，扔到了密密泉水里。那只眼睛稳稳地落到了泉底，而且在知识和智慧的泉水里向上张开着。透过明净的泉水，它能看到一切宇宙中已经发生过的事情，和一切将要发生的事情。随后奥丁喝了很多密密尔泉的泉水，从此变得更加有知识和智慧。虽然他因此失去了一只眼睛，而经常被称为“独眼神”或“独眼老头”，但也因为他的智慧超群而被称为“智者奥丁”。”





奥丁有着很多的子嗣，他们大都成为了亚萨中的诸神。雷神托尔是奥丁的长子，他是奥丁一次外出旅行的时候，与一个名为“大地”的女巨人风流一场的结果，托尔高大威猛、力大无穷。后来，他成了神国中的力量之神，众神的领袖之一。

奥丁的妻子，神后芙莉格是巨人国的公主，奥丁在巨人国旅行的时候遇上了她，并决定娶她为妻，芙莉格对奥丁也一见钟情。但是，巨人们却因为和神之间的宿仇，也因为奥丁的风流成性而十分讨厌见到奥丁。在一个月黑风高的夜晚，奥丁跳入了巨人国的宫殿里，和他心爱的情人决定协力私奔。芙莉格穿起了她的宝物“鹰之羽衣”——那是她的巨人爸爸在她小时候送给她的礼物——和奥丁一起腾空飞上了天际。他们很快地飞到了神国，并结成了夫妻。

芙莉格是大气或云雾的人格化，她的衣服或为白色或为灰黑。作为诸神之后，享有坐在奥丁的宝座上的特权，因此她也有周知宇宙万事之力量。她又是一切未卜先知的预言者，知道一切未来之事，这是因为北欧人把女性看成藏有多少秘密的神秘者的缘故。芙莉格被说成是一位美貌颀长的贵妇人，头戴苍鹭之羽（这是沉默与易忘的象征），穿雪白的衣服，腰间是一根金带，挂着一串钥匙，因此她也是家庭主妇们所奉祀的女神。她自己的宫殿名为芬撒里尔，意为雾之宫或海之宫。她在这宫内转她的轮机，织出金线或明色的云的长网。她的织轮是宝石装饰的，夜间大放光明，北欧人称之为“芙莉格的织轮”，即我们所谓的猎户星座。

拥有预知能力的芙莉格和拥有无上智慧的奥丁一起预知了“诸神之黄昏（Ragnarok）”的存在和来临，知道这个的还有智慧巨人密密尔。但是在北欧神话中，预言是受到禁忌的，在那个时候，奥丁、芙莉格和密密尔都不能告诉众神或其他生灵任何有关“诸神之黄昏”的事情，同时，他们也为“诸神之黄昏”的存在和逐步降临，感到无比的忧虑。

但是睿智的奥丁知道，即便是以他的天庭之威加上众神的全部力量，也无法完全避免“诸神之黄昏”的发生，他惟一能做到的就是用尽一切力量推迟这一时刻的到来。为了做到这一点，奥丁付出了最大的努力和牺牲。他不遗余力地致力于增强自身的力量，尤其是自己的智慧和洞察力。在智者巨人看守的密密尔泉边，奥丁牺牲了自己的右眼以期增加知识和智慧。同时，他又修造了宏伟壮丽的瓦尔哈尔宫，让他的侍者瓦尔基里们去人间战场选择来最勇敢的英灵战士，日日进行艰苦的训练。所有的一切，都是为了有朝一日当“诸神之黄昏”最后到来时，他们可以帮助众神同众神相人类的敌人、毁灭世界的恶魔们进行殊死的决战。

但是北欧神话中，追求力量必须付出代价，即便是最强大的主神也不得不遵循这条自然法则，这一点，同样体现在北欧文化的秘密延续——巫术和炼金术的法则之中。奥丁为了获得更强大的智慧，在一个预知到的神谕的指引下，用长矛把自己刺伤，然后又倒挂在一棵树上。就这样他在树上一直吊了整整九天九夜，没有喝上一口蜜酒，也没有吃到一点东西。到了第九天，奥丁惊喜地发现树下出现了神奇的鲁尼文字，在一阵狂喜的欢呼中他从树上重重地摔了下来(这也是作为巫术的道具塔罗牌中象征死亡和神秘力量的倒吊男典故的由来，不过在北欧神话在被从《埃达》中解密出来之前，没有

人知道这个秘密)。

鲁尼文字蕴涵着神秘的力量，能够用它吟唱出强大的咒语，这种咒语，几乎是无所不能的。奥丁不仅将之教给众神，也把他教给人类中的英雄，从此，智慧成为了可以匹敌武力的巨大力量，人类中诞生了用智慧操纵自然界内巨大力量的法师，奥丁也因此成为了法师之神。

雷神 托尔

雷神托尔是奥丁的长子，是奥丁和女巨人"大地"所生的儿子，托尔在亚萨神中最为威武有力，是众神的领袖。他有着山一般魁梧的体形和一把浓密的红色胡子，因此他也常常被称为"红胡子"神。托尔也是人类中农夫、自由人和平民的保护神，也是一切邪恶巨人的天敌。他的职责首先就是努力保护人类的米德加尔德，和一切邪恶的巨人进行战斗。

托尔用两匹力大无穷的山羊拖曳自己的战车，当他驾驭着山羊车奔驰的时候，会发出惊天动地的巨大声响。在人间，这种隆隆的响声就是天上的雷鸣，因此，人类也称托尔为雷神。

由于托尔经常和各种凶恶的巨人进行生死搏斗，所以他的身上总是披挂着许多武器。在这些武器中，最著名的就是侏儒辛德里打造的神锤密尔纳，这把神锤从托尔有力的手臂中中飞出，会以迅雷不及掩耳之势一举击中目标，而且无论掷出多远，锤总会自己回到托尔手里，所有的巨人都对这一神器闻风丧胆。除此之外，托尔还有一条力量之带和一副铁手套，当他系上力量之带时，托尔的神力就会成倍增加，而他的铁手套则使他在投掷铁锤时更加有力。北欧人将托尔的雷锤看得极神圣，以手作锤形，谓可祛除不祥，邀引福佑，等于基督徒之划十字。

托尔是惟一不走虹桥比弗罗斯特的神，因为恐怕他沉重的脚步(那是带着火星的)会烧毁了这美丽轻巧的桥。他要去参加诸神在乌达泉旁的会议时，则涉河过去。作为雷神，当他发怒的时候，头发和须髯间便爆出一大群一大群的火花。他常戴一个多角的头盔，每个角的顶端有一颗闪光的星，因此他的头就常像一团火焰似的，火是属于他自己的元素。

托尔的妻子西芙是美丽的谷物女神，拥有一头引以为傲的金发，披洒下来，能够罩满她的全身，这头美丽得金发是托尔极为珍视的至宝。托尔的宫殿，名为毕尔斯基尔尼尔(闪电)，是亚萨园中最大的宫殿，有五百四十个大厅，专门接纳那些贫困一生而死的人的灵魂到此享福。因为他的妻子是谷物女神，掌管天地间一切植物，所以他的宫殿后面还有一座亚萨园中最美丽的花园，当托尔的妻子西芙坐在花园中时，她一头美丽的金发在鲜花丛中闪烁着无比美丽的光芒。所以当有一次他发现自己妻子的这一头金发被偷走的时候，可想而知他会燃起多大的怒火。亚萨园中一天的早晨，托尔突然发现自己的妻子西芙变成光头，失去了她一头美丽的头发，因此大发雷霆。他料想这一定是诸神中爱做恶作剧的邪神洛基所为，猜得果然不错，后来他找到了洛基，搜出西芙的头发，并且责令洛基设法使头发复生在西芙的头上，不然就要狠狠捏碎他的脑袋。洛基无奈何，乃到地下去请求那些精于工艺的侏儒帮助。他找到了为奥丁打造神枪艮格尼尔和弗



雷的宝船基德布拉德尼尔的侏儒德瓦林，求他织出最美丽的金丝，只要一按上希芙的头，就能生根如真头发一般。

托尔的故事大都都是一些与邪恶的巨人战斗的无聊故事，以衬托出他雄壮云云，但也有一个失落的神锤的故事非常有趣，显现出这位大力雷神幽默的一面。

有一天清晨，托尔在他宽大豪华的寝宫里醒来的时候，发现他的神锤密尔纳忽然不见了。在他的宫殿里面，这样一把著名的神锤倏忽之间消失得无影无踪，显然是一件极为蹊跷的事情，托尔不由得吹胡子瞪眼地愤怒了良久。四处找不到锤子，托尔只能把他的朋友洛基叫来，让他帮着去寻找锤子的下落。

洛基来带了巨人国约顿海姆，发现巨人国的一个头目塞留姆正坐在一个山岗上，为他心爱的骏马修剪鬃毛。看见洛基兴冲冲赶来，塞留姆得意地向其吹嘘，他算找对人了，就是他偷走了托尔的神锤．并将它藏到了地下八英里的深处，亚萨神们纵有天大的本事也休想把它找回来。不过，如果众神能把美丽的爱情女神芙莱娅打扮成待嫁的新娘送到他塞留姆家中的话，托尔也可以毫不费力地重新得到他的锤子。

洛基一听事关重大，立即丢盔卸甲地飞回了亚萨园，在劝说芙莱娅嫁给丑恶的巨人未果之后，众神坐在宏大壮丽的会议厅里，一筹莫展。因为神锤密尔纳实在是亚萨园中最重要的武器了，离开了它，托尔就有可能无法有效地打击巨人和其他恶魔，这样，亚萨园的安全也危危可岌。最后，经过良久的沉默之后，亚萨园的警卫神海姆道尔有了一个大胆的主意，他建议把托尔打扮成新娘模样，冒充芙莱娅前往巨人国塞留姆之家，然后伺机夺回神锤。托尔一听这个主意，立即大斥荒唐，他堂堂的力量之神岂能装扮成一个羞答答的待嫁新娘？这样一来，他以后莫不要受到众神和他人的耻笑？可是这时其他亚萨都在暗地里坏坏地笑，表面上赞同海姆道尔的这个主意，说他这个主意实在是高明，其实大家都是想看看一身肌肉的力量之神打扮成美女到底是个什么模样，不由分说上前把托尔插得满头珠翠，一面又对他晓之以理、申明大义，为了大家得安危托尔无奈也就同意了。众神为托尔穿上了新娘的嫁衣，脖子上戴上珠光宝气的项链，腰部挂上一大串象征善理家财的钥匙，胸口上别上宝石的装饰，头上是高高的华冠。自然，托尔的红胡子和粗腿都用衣服和帽子遮盖起来了。接着，众神又很容易地把洛基打扮成一个侍女模样，让他陪同托尔前去约顿海姆。

当巨人头目塞留姆得知芙莱娅已从亚萨园出发，前来巨人国下嫁于他的消息后，不由兴奋得手舞足蹈。他马上召集巨人们忙碌起来，准备大肆铺张一下他的婚礼，当新娘和她的侍女到达后，狂热的宴会立即开始了。可是这个新娘实在是有点古怪，一坐上宴会席，也不理会众人就马上埋头大吃起来。不一会儿，她已经独自一人吃掉了一整头牛，八条大鲑鱼，另外还喝掉了三大桶蜜酒，弄得旁边巨人国得宾客大惊失色，惊为天人。

巨人塞留姆完全陶醉在娶得芙莱娅的兴奋之中，竟然稀里糊涂地让手下人把托尔的神锤拿来，想要用这神锤当作圣器来祝福他和芙莱娅的结合。然而，当神锤刚刚出现，这个吃饱饭的新娘便一个箭步上前抢了过来，变成了让巨人闻风丧胆的力量之神托尔。塞留姆和他身边的巨人还没有完全反应过来，他们的天灵盖已被神锤一一击碎。就这样。装扮了新娘的托尔又重获了他的神锤，不断地用它到东边打击巨人。

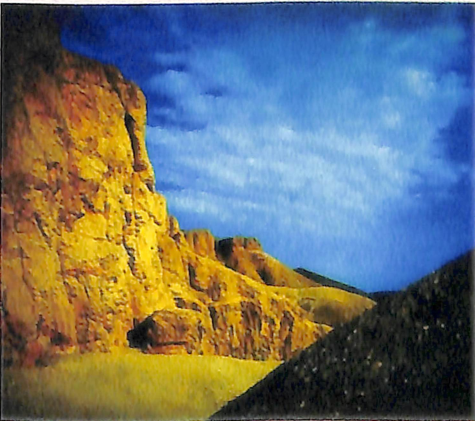
战神 缇尔

北欧神话中的战神缇尔是奥丁和芙莉格的儿子，是波涛汹涌之海的人格化。缇尔也是亚萨园的十二大神之一，但并没有他自己的宫殿，而是常住瓦尔哈拉。

对于好战的北欧人来说，代表了勇敢与战争的缇尔是地位尊贵的神，在穷兵黩武的年代里，他的地位甚至超过了奥丁。北欧的勇士常常在打仗之前向缇尔祈祷，像对奥丁祈祷一样。缇尔的武器是一把刀，而刀在北欧武士眼中是神圣的，他们发誓常以"刀尖"的名义。缇尔的这把刀，据说也是铸造奥丁的矛的那个侏儒德瓦林所铸。谁能得到这把刀，就能征服全世界——每战必胜，可是他自己的性命也是在"诸神之黄昏"时终于此刀。

因为缇尔是战争之神，所以那些作为下级神的瓦尔基里女神也听缇尔的差遣。据说就是缇尔带领着瓦尔基里们在战场上挑选死者带回瓦尔哈拉宫中，准备在将来"诸神之黄昏"时为诸神作战。

缇尔是一位独臂神，他的手臂是被巨狼芬利尔咬断的，而芬利尔是邪神洛基之子，他们之间的恩怨纠葛我们在介绍洛基的时候再讲。



诗神 普拉奇

我们见面在介绍北欧人的生活的时候曾经提到，崇尚力量的北欧人同样注重文化的力量。因而音乐和诗歌之神普拉奇在亚萨诸神中，同样拥有崇高的地位。普拉奇通常被描绘成一个温文尔雅的男人，长髯垂胸，能言善辩，一出世舌头上就有鲁尼文字所书写的纹章，他够出口成章地吟唱出长篇的诗歌，因为他美髯拂胸，有时也被人们称为长胡子亚萨。他和战神托尔一样是奥丁和芙莉格的儿子，在《火焰之纹章－圣战的系谱》中，曾经借用过这个名字作为大贤者的名字。

但是尽管普拉奇是诗神，但是北欧人并不认为是普拉奇创造了诗歌；他们认为诗歌也和别的“自然力”一样潜在于宇宙之间，普拉奇不过是这种力量的拥有者或人格化而已。

普拉奇永远拿着一架黄金的竖琴，这是在他出世的时候，侏儒送给他的礼物，他的诗歌到哪里都受欢迎，即便是冥后海尔的冥国。所到之处，树木发芽开花，万物一片生机。

他的伴侣是美丽的青春女神依敦，两人在林间相遇，相伴终身。



光明之神 巴尔德尔

光明之神巴尔德尔是奥丁和芙莉格的长子，所以他是亚萨诸神中的王子，长相高大健美，极为英俊，他是光明之人格化聪明、友善，性情温良。由于是司光明的神祗，所以他的全身都放射出一种无比美丽的光芒。在亚萨园中，所有的神都非常热爱巴尔德尔，把最好的美酒和最美的赞颂都奉献给他。奥丁和芙莉格也最为钟爱巴尔德尔，持别是众神之后芙莉格。无时无刻不在牵挂着她的这个备受众神赞赏的儿子。在亚萨园中，巴尔德尔也有一座非常美丽的宫殿，装饰着最珍贵的宝物。巴尔德尔娶了美丽绝伦的纳娜作为妻子，在亚萨园中过着幸福而快乐的日子。

当然，这样的人免不了遭受嫉妒，邪神洛基看在眼里，火在心里，但是他对于备受众神宠爱的巴尔德尔无可奈何，只能在暗中寻找机会。

但是，不知从什么时候开始，巴尔德尔连着有很多个夜晚都做着充满不祥之兆的恶梦。为此他感到非常烦恼，精神也逐渐变得不振，失去了往日光明之神的光彩。此事很快被非常关注他的芙莉格知道了，进而晓谕了众神。亚萨诸神无不为此事感到不安，于是便在奥丁的宏大宫殿里召开了会议，共同讨论这一严重的事态。众神之主奥丁甚至从内室请出了智慧巨人密密尔的脑袋，一起参加会议。但是在会议上，具有各种智慧和神力的众神们，甚至包括能够预见未来的奥丁、芙莉格和密密尔的脑袋，都无法完全破解巴尔德尔之梦的含义。但诸神一致认为巴尔德尔会在不久即有性命之忧，他的这些恶梦，无疑是一种可怕的预兆。

众神之主奥丁为钟爱的儿子即将遭受这样的优患而感到非常不安，因此他亲自骑上他的八蹄神骏，前往由冥后赫尔所统治的死亡之国，想从赫尔那里具体地了解威胁巴尔德尔生命的来源。当奥丁骑马来到死亡之国时，他在赫尔宫殿的东大门外面念起了卢尼文字的咒语，用带有神力的卢尼文字把死亡之主赫尔召了出来。半身靛蓝、半身鲜艳的赫尔满面流淌着鲜血，来到了奥丁面前。在奥丁问她关于巴尔德尔的忧思的时候，她首先肯定了巴尔德尔会有性命之忧，并且告诉奥丁说，巴尔德尔将受害于他的一个兄弟，但他的兄弟又将很快地为他报仇，而且巴尔德尔的忧思事关宇宙间最大的一个事件，即便是她冥后赫尔也无法把更多更具体的预言告诉奥丁。因此她在回答奥丁的问题时也不得不闪烁其辞。

问过赫尔以后，奥丁闷闷不乐地回到了亚萨园。芙莉格在知道死亡之主赫尔肯定了巴尔德尔的性命之忧以后，更为感到焦虑和不安。为了保护自己的爱子巴尔德尔不受伤害，她第一次使用了她那深藏不露的巨大力量。她亲自走遍了各个世界，拜访了所有地方的神明和统治者，向他们请求帮助。由于芙莉格的崇高威望，最后自然界的一切物质都向她保证了永不伤害巴尔德尔。无论是大地还是江河湖海，无论是金属还是树木，无论是飞禽还是走兽，无论是风暴还是冰雪，天地万物都向芙莉格郑重立下了誓言。

从此以后，巴尔德尔成了一个万物不能侵害的亚萨神，他的忧患也由此不刃而解了。当众神知道了这一消息以后，都感到非常的高兴，纷纷地来向巴尔德尔祝贺。出于好奇，他们试着往他身上投掷各种东西，木条或者石块，结果果然如万物所保证的那样，所有东西都丝毫也不再能够伤害巴尔德尔。这样一来，亚萨神们竟逐渐开始热衷于这样一件不可思议的事情起来了。当他们聚集在一起的时候，就经常以向巴尔德尔投掷各种东西取乐，并且把它当成表达对巴尔德尔尊敬的一种方式。亚萨神们通常把巴尔彼尔围在中间，有用箭射他的，用利刃刺他的，也有用石头掷他的。而性情无比温良的巴尔德尔因为永无受伤害的可能.所以也乐得让众神以此为乐。

此时的洛基已经对众神怀恨在心，因为他的三个恶魔一般的孩子被众神设计处置。特别是他非常宠爱的芬利尔狼，被战神缇尔捆住，送到荒岛终口哀嚎。洛基对众神产生了强烈的怨恨和愤怒。他那恶魔的本性开始不断地显露出来，在与海神安吉尔家的一次宴会上，洛基与众神爆发了一次激烈的争吵，之后他被众神彻底地孤立了。但是当他看到众神向巴尔德尔投掷石块和利器取乐的时候，一个邪恶的念头从他心中萌发了。



他突然装得非常地驯良，将他地一切恨意隐藏在内心深处，他来到神后芙莉格的芬撒里尔宫和她套近乎，他假装无知地问芙莉格为什么巴尔德尔在被投掷各种东西之后还能毫发无伤，善良而没有戒心的芙莉格则耐心地向她解释了事情的来龙去脉。在谈话中，芙莉格无意中透露了她要求天地万物向她保证不伤害巴尔德尔的时候，只有生长在瓦尔哈拉宫西边有一种小灌木槲寄生，因为当时太过于幼小，所以没有参与起誓。

得知这一消息的洛基，在走出芙莉格的芬撒里尔宫之后，立即来到瓦尔哈拉宫的西边，找到了槲寄生。他将这棵木质坚硬的小植物连根拔起，并用它做成一杆木箭。

在众神再一次举行这个无聊的游戏的时候，洛基带着这杆槲寄生所做的木箭来到了众神会集之处。当他看到巴尔德尔的盲眼的兄弟暗黑之神霍德尔远远站在一边之后，便走上前去对霍德尔说，为什么他不参加众神的这个有趣的游戏。霍德尔说他既是盲目之人.自然也看不见巴尔德尔在哪里，何况他手中也空无一物，无以参加。洛基乘机把那支用槲寄生所做的木箭递给了霍德尔又为他把住方向，向巴尔德尔一箭射去。于是这支用没有向众神之后发誓保证过的槲寄生做成的木箭贯胸射穿了巴尔德尔的身体，亚萨园中备受众神宠爱的王子巴尔德尔立即倒地而死。洛基的阴谋终于得逞，也抱了众神对他的夺子之仇。

整个亚萨园陷入一片悲恸之中，每个亚萨神都默默无言地对望着，从眼神中领略彼此沉痛的心情。苦干只乌鸦从亚萨园飞出，向九个世界宣告这个不幸的噩耗。深爱自己儿子的神后芙莉格企图把巴尔德尔从死亡手中再次夺取回来，她要她另外一个儿子赫尔莫德带上神界最宝贵的礼物去找冥后赫尔，以求巴尔德尔能够生还亚萨园。冥后赫尔虽然给了巴尔德尔冥界最高的礼遇，但却对赫尔莫德说，她可以让巴尔德尔复活，条件是世间一切生物必须都为巴尔德尔落泪，不然，光明王子将永留冥界。当然，洛基没有哭泣，亚萨园的王子从此也没有能够再回来。

弗雷和芙莱娅

北欧神话中的弗雷并非像《女神侧身像》中那样是一位女神，相反，北欧神话中他是一位男性，而且他并非是亚萨神而是一位华纳神族的神。在光明之神巴尔德尔死后，弗雷取代了他而获得了亚萨园王子的地位。

弗雷和他妹妹芙莱娅最初是作为华纳神族的人质来到亚萨园的。华纳神族和亚萨神族之间的矛盾由来已久，远在亚萨神族兴旺发达、建筑起豪华辉煌的巨大宫殿以前，亚萨神族和华纳神族之间就开始爆发了一场旷日持久的战争。战争的起因是一个叫格尔薇克的女华纳神带着华纳神族的使命来到了亚萨园、她是来和亚萨诸神理论两大神族哪个该受到人类的顶礼膜拜的，但是亚萨众神都断定她来意不善，众神之主奥丁首先将长矛掷向她以示宣战，众神也纷纷向她发动攻击。然而，格尔薇克是一个有魔力的女神，尽管众神用长矛刺杀和用火烧死她达三次之多，她却每一次都能死而复活。正因为亚萨神胡乱格杀格尔薇克的缘故，忿怒的华纳神正式向亚萨诸神宣战了。

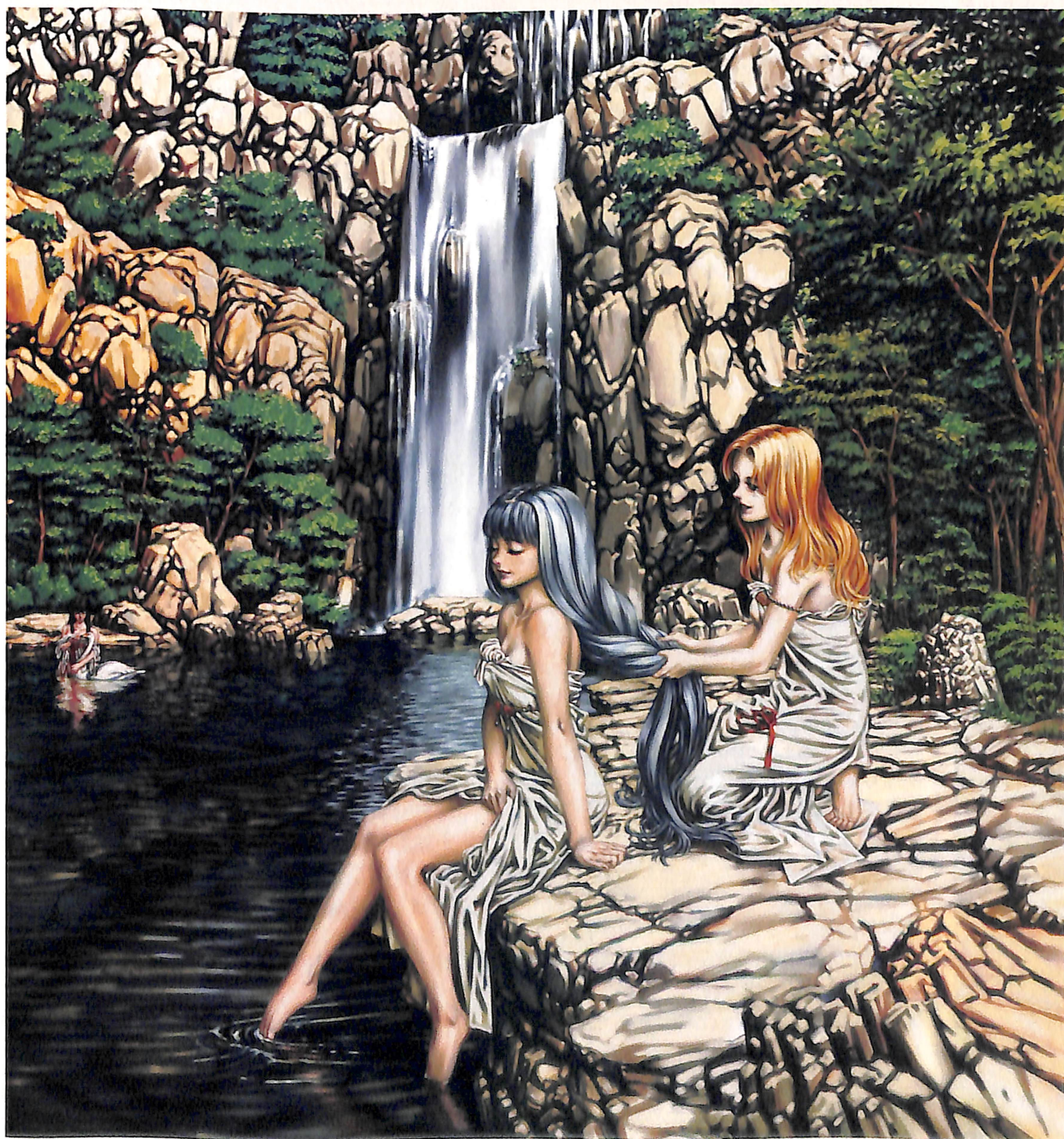
华纳神族中的众神也和亚萨神一样，都是孔武有力的伟大战士和天地万物的保护者，尽管神战规模宏大，场面惨烈，但是这场势均力敌的战斗延续了千亿年也没有结果，两个神族都遭受了巨大的牺牲。于是为了结束这旷日持久的战争，避免众神之间无谓的厮杀，两个神族之间开始和谈，众神最后决定双方互相派遣人质。亚萨神族送往华纳海姆的是英俊但略显愚钝的海纳和智慧巨人密密尔，华纳神族送往亚萨园的则是最杰出的华纳神诺德和他的一对孪生儿女——弗雷和芙莱娅。

智慧巨人密密尔虽然在亚萨园中备受尊敬，但是到了华纳海姆却受到了华纳神族的厌恶，因为华纳神族逐渐发现所有的场合都是密密尔这个老头在喋喋不休地说话，解答华纳神们提出来的各种各样问题，而一旦密密尔不在的时候，海纳这个看上去高大英俊的亚萨神几乎是一无所知。华纳众神为此感到非常愤怒，强烈地感到受了亚萨神们的欺骗，因为华纳诸神送去的人质是他们中最出色的诺德、弗雷和芙莱娅，而换来的却是一个无用而喋喋不休的老人和一个天生愚笨的亚萨神。于是华纳诸神一怒之厂砍下了密密尔的脑袋，派人送往亚萨、以示他们强烈的愤怒和不平。

或许为了息事宁人，亚萨诸神并没有再次挑起战火。当密密尔的脑袋被送到了亚萨园之后，奥丁立即找来药草涂在伤口上，并念诵鲁尼文字的咒语对已被砍掉的脑袋施行法术。密密尔那充满知识和智慧的脑袋在奥丁的努力下，竟能脱离身体而奇迹般地存活下来。奥丁把这个脑袋仔细地放在他宫殿的内室中，当他有什么疑难和困惑的时候，就来到密密尔的脑袋旁边，念动咒语，向密密尔讨教。

但是华纳诸神送来的三位神却在亚萨园中受到了非同一般的礼遇，这三位从华纳海姆来的神，在来到亚萨园之后，也立即表现出巨大的智慧和能力，因而成了亚萨神中的重要成员。诺德和弗雷很快成了举足轻重的众神的首领，芙莱娅也成了女神中能与芙莉格相提并论的重要角色，地位极其崇高。

弗雷长得英俊高大，是夏日金色阳光及温暖的夏雨之人格化，亚萨诸神给予了他众神中显赫的地位，他是是所有精灵的统治者，也是雨水、阳光和大地上的瓜果的统治者，他的宫殿是美丽的亚尔夫海姆。在北欧神话中，他是人类的朋友，广施惠福于人类，他赐予人类的通常是和平与丰收。



弗雷的武器是一把无敌的胜利之剑，这把剑能够能自行飞翔取敌首级，是日轮光辉的象征，弗雷常用这把剑与霜巨人作战。除此之外，弗雷还有一件足与奥丁的八蹄神马和托尔的神锤相提并论的宝物，那是一条称为斯基德普拉特尼的宝船。和托尔的神锤一样，这条宝船也是由巧手保儒德瓦林精心打造后送给亚萨神的。神船斯基德普拉特尼，在水上和空中都能航行，而且无往而不顺，其大则可容下全体神连同他们的马，小则可折叠到能藏在衣袋里的大小，它是云的象征。

芙莱娅则是亚萨园中的爱与美神，他是弗雷的妹妹、诺德的女儿，也是亚萨园中的至宝，在这里，爱情女神芙莱娅享有与众神之后芙莉格同样崇高的地位，甚至在有些日耳曼部落的传说中，她俩被认为是同一个神。

芙莱娅居住在亚萨园中的瑟斯瑞尼尔宫殿中，与她外表的柔美不同，她的性格比较阳刚，据说她也会领导着女武神瓦尔基里们到战场上挑选战死的勇士，一半的勇士归她带去，安置在瑟斯瑞尼尔大宫，这里的一切待遇和奥丁的瓦尔哈拉相同(如果英灵战士有权利选择的话，估计没有人愿意去瓦尔哈拉)。芙莱娅喜欢的打扮是上半身是战士的装束，着金铠、戴盔、执盾与矛，下半身方是平常女子的装束。

她的丈夫是象征着夏日的奥都尔，她很爱她的丈夫，但是奥都尔的爱情却没有那么专挚。和芙莱娅同居一久，奥都尔厌了就出门漫游，不知所在。芙莱娅孤寂地守在家里，伤心

落泪，她的泪水滴在石上，石为之软，滴在泥中，深入地下化为金沙，滴在海里，化为透明的琥珀。经过了许多时候，不见奥都尔回来，芙莱娅自己出门寻访。她走遍了世界各处，且哭且寻，因此世界各处地下都有黄金。他们生了两个女儿，一名赫诺丝，一名格尔塞蜜，是极美丽可爱的两个女孩子，她们的名字也因此成为一切可爱可贵之物的通称。

芙莱娅也有一辆豪华的车，由两只猫拉着。在她出行的时候，这两只雄健的猫使她的车辆飞驰如同闪电。芙莱娅的“鹰之羽衣”更是亚萨国里的一件神物，穿上它以后谁都可以在天空中像雄鹰一样自由地飞翔。

芙莱娅的美丽，不仅在于她天生丽质，也在于她有一件全世界最美丽的项链。芙莱娅戴上这条金子的项链后，使她容貌的美丽更为烃烃生辉。像所有金子的宝物一样，芙莱娅的这条项链也是由侏儒打造的。有一次，芙莱娅出行来到侏儒国，在一个侏儒的作坊外看到里面有四个著名的侏儒刚刚打造出了这样一条美丽无比的项链。芙莱娅一见之下，立即以女性的执着深深地喜欢上了。她钻进石头洞穴，欲用重金向侏儒买下这条项链。但是，四个侏儒正是那种既贪财又好色的典型，有意一口拒绝了芙莱娅买下项链的可能性。然后，他们告诉芙莱娅，惟一可能得到这条项链的条件是芙莱娅不以侏儒的丑陋为虑，和他们一起苟且一番。爱情女神芙莱娅爱美心切，竟然无论如何都要得到这条项链。在恍恍惚惚之中，芙莱娅在侏儒的阴暗洞穴中度过了四个夜晚，使株儒的企图得以实现，但她最终也得到了项链，马上戴在她天鹅一样美丽的脖颈上，回到亚萨园到处炫耀。

邪神 洛基

洛基是亚萨诸神中最不安定的一位神，也是他最终导致了诸神的黄昏“诸神之黄昏”的发生。他司掌火焰，和火焰一样既有有益的一面，也有有害的一面，所以他也是他所司掌对象的人格化。他的行动最初是善恶兼半，并且那恶也并非出于故意，只是“无心之恶”而已。这时的洛基是一位善神。但后来，洛基的“无心之恶”，渐渐成了有意为恶；他成为神与魔的混合品，那时候，洛基便成为代表







恶势力的神了。最后他终于成了亚萨园的叛徒。

洛基并非是奥丁的子嗣，而是他的结义兄弟，他是巨人之子，其双亲均是巨人，所有的兄弟姐妹也都是邪恶而可怕的巨人。他能够获得神职是因为，在很久以前洛基和众神之主奥丁有缘八拜相交，成了生死与共的结义兄弟。因为这一层关系，洛基在亚萨园中也成了众神的十二位首领之一。

洛基外表仪表堂堂，面容英俊而高贵。但是，他的性情却十分乖张，到处欺诈诓骗，任意妄为，或许，这正是他巨人血缘对他的影响。同时，他招摇撞骗的本领也非常高强，花招百出，诡计多端。他的惹事生非，经常给亚萨园带来很大的麻烦，使众神为此头痛不已。但是早期的洛基邪恶本性并没有显露，只是特别喜欢恶作剧而已，既便是耿直的神灵也能常常对洛基的恶作剧一笑了之。

和其他的亚萨诸神不同的是，洛基并非是一位勇敢的战士，浑身上下可以值得称道的武器只有他的三寸不烂之舌。他善于颠倒黑白，强词夺理。而当危险真正来临的时候，他的办法不是变成一条鲑鱼跳入江河溪流，便是拔腿逃跑。为此他有一双号称神行的千里鞋，能够日行千里并且爬山涉水如履平地。不过他的三寸不烂之舌在亚瑟园到也确实是有用得着的地方，诸神有时候需要洛基出谋划策，尽管大多是些馊主意，但确实比较管用，洛基并没有因为这点而被大家鄙视。

但是，洛基真正邪恶本性的暴露则是在他生了三个怪异的孩子之后发生的。洛基的妻子是女巨人茜根，他们有着许多孩子。这些孩子无一例外的都是巨人，同茜根一起住在约特海姆的乡村里。由于茜根生性善良，对洛基也十分忠诚，所以她的孩子虽为巨人．却大都还算本份，老老实实地过着普通巨人的生活。

但是洛基生性风流，经常还与其他女巨人鬼混，当他同巨人国中的一个生性极为怪异的女巨人相处过一段时间以后，那个女巨人为洛基生下了三个非常可怕的孩子：一条蛇、一头狼和一个古怪的女孩子。

在三个孩子生下不久，亚萨园中就隐约流传着关于他们长大后将不利于亚萨神的预言。能够知道过去未来的奥丁自然心中要比众神更明白些，因此他特意派了托尔和缇尔两个神勇有力的亚萨神，到巨人国约顿海姆把这三个孩子带到亚萨园来。奥丁当时的想法是，与其让这三个可怕的孩子在邪恶的巨人国成长，到不如将他们带到亚萨园中，这样一旦长大以后出现危险情况，众神也容易控制局势。

当时，洛基正好不在亚萨园。托尔和缇尔连哄带骗，把三个小怪物从巨人国带到了亚萨园。在亚萨园的会议厅里，高高地坐在御座上的奥丁在同众神商量后作出了处理它们的决定。那条蛇难看已极、众神都非常讨厌它，于是命人把它扔到亚萨园外最深的海洋里去。小狼与蛇不同，看上去毛茸茸的可爱之极。几乎像是一条供人玩赏的小狗一般，众神对结果这条小命均心有不忍，只能先把它豢养起来，权当是一条小狗。

而洛基和女巨人所生的那个女孩十分古怪，她脸上惨白无血，而且又半身靛蓝，半身鲜红。奥丁对她的处置使众神无不觉得非常得当，那就是让这个叫做赫尔的女孩到在冰雪世界尼布尔海姆的旁边建立的死亡之国去，负责管理人类中的死者，赫尔因此成为了冥界之主。

然而，被扔到海底的那条小蛇并没有因此被掩死，相反地它在深海里越长越大，最后竟然长大到把人类居住的米德加尔德团团围了起来，因此，这条通常以其血盆大口衔住自己尾巴的巨蛇被称为尤蒙刚德，它成了对人类和其他世界的最大威胁之一。

赫尔被送到死亡之国以后，也很快长大，成了死亡之国中的真正主人。她在靠近泉水的地方修建起了庞大的宫殿。这座死亡之宫有着巨大无比的大门和坚实的围墙，所有人间因为疾病和衰者而死亡的人都得由其门而入，在宫殿里奉赫尔为主人。死亡之主赫尔逐渐变得声名卓著。

豢养在亚萨园里的这头称为芬利尔的小狼异乎寻常地迅速长大起来了，个子很快就比奥丁的那匹八蹄神骏还要高大，而且还在不断长大。这时候，芬利尔狼也褪尽了它童年时的那一点可爱，变得非常凶狠残暴。众神之中，很快就只有战神缇尔敢靠近它去喂食了。众神认识到．以这样惊人速度成长的芬利尔很快就会变成庞然大物，成为谁也无法控制的恶魔。为此，他们不得不想办法把它制住。但是九界中根本找不到一根铁链可以用来束缚住这只恶狼，而且，它还通过挣断这些铁链而获得了成倍的力量。

毫无办法的诸神只能再次求助侏儒，他们找到了侏儒国有名的巧匠辛德里兄弟，用了一些诸如猫的脚步、女人的胡子等稀奇古怪的东西花了很长的时间打造了一根有如丝带一样的细绳。

尽管绳索已经被打造，但是没有人敢上前去捆绑芬利尔，众神只得欺骗芬利尔说他们知道它力大无穷，想要它试试看这根绳子有多少结实，甚至为了哄骗芬利尔相信，战神缇尔不得不把自己的一条手臂放入狼口，作为抵押，结果可想而知，缇尔因此成为了独臂神。而芬利尔也因此束手就擒，众神将它拴在了亚萨园中的一个孤岛上，直到“诸神之黄昏”的降临。

后来洛基因为自己的这三个孩子被诸神陷害而感到一场愤怒，到处寻找报复的机会，最后他找机会杀死了奥丁之子、亚萨园的王子光明神巴尔德尔而遭到了诸神的唾弃。诸神用洛基自己孩子的肠子将其捆在了巨石之上，并抓来一条剧毒的大蛇，悬在他的头上，不时地在洛基英俊地面孔上滴下具有腐蚀性地毒液，让其永世在这里受苦。

世界的毁灭与再生

就像预言所示那样，“诸神之黄昏”是不可避免的灾难，而这一切，在光明之神巴尔德尔的死亡之后就慢慢开始了。

整个宇宙，首先降临的是三个寒冷而漫长的冬季，太阳失去了热力，四面八方都吹来了强劲的寒风。各个世界中间都爆发了可怕的战争，兄弟父子互相残杀，世风道德堕落败坏。在这三个冬天之后，紧接着又有三个更为黑暗而漫长的严冬，称为芬布尔之冬。在芬布尔之冬，春天、夏天和秋天都消失了，所有的日子都是寒冷而黑暗的冬天。那时，世界上一切和平、宁静和美丽都消失了。无论在神国还是在人间，以往的那种静谧和安然的景象不复再现，亚萨园的青春女神伊敦也忽然从世界树伊格德拉西尔上跌落下来，消失得无影无踪。

太阳和月亮在芬布尔之冬中显得黯淡而疲惫，终于被追逐他们的恶狼吞吃了。在他们被吞吃掉以后，整个世界落入了无尽的黑暗中。而且因为世界不复有阳光的热力，而变得更寒冷了。从四面吹来的风也夹带着雪花和冰霜。

星星也纷纷地从天上掉落下来。这些原来是众神用火焰国的火星抛到天空上星星，在落地以后，立刻就熄灭了。大地发生了强烈的震荡。连绵不断的剧烈地震使所有的山脉都崩溃了，所有的树木都连根拔起倒在地上，所有的岩石都松软开裂。这样，所有锁住恶魔的绳索和锁链都崩裂了，大群被亚萨神们制服的恶魔都逃了出来，到世界上行其所恶。这其中有恶魔洛基、洛基的儿子芬利尔狼，还有一头巨人所生的恶狗。

同时大海掀起了汹涌的波浪，海水不断上涨．终于淹过了陆地，掩没了河流和湖泊，也没过了山



脉和高原。整个世界继而变成了一片汪洋，无数人类的性命被这样的洪水所吞没。在这个时候，深藏于海底的魔蛇尤蒙刚德出现了，他顺着洪水冲上了大地。滔天的恶浪中，一条大船突然出现了。这是一条用死人指甲做成的船，船上坐满了巨人中最邪恶的魔鬼，而掌舵的，恰好是和托尔有一锅之交、邪恶的霜的巨人休弥尔。

巨大的宇宙树枝叶枯黄，生机式微。

终于，所有的恶魔聚集起来了。在恶魔的队伍中，巨大的芬利尔狼走在了最前面。他张开着血盆大口，意欲把所有的神都吞入肚中。他张开的巨口上颚顶住了天空，下颚抵住了大地，而眼睛和鼻孔中同时喷射出蓝色火焰。紧跟随芬利尔狼的是魔蛇尤蒙刚德，巨蛇扭动着庞大无比的身躯，和芬里斯狼同样快地飞速前进。同时，从它的巨口中不断地喷散出毒气和毒雾，把整个天地熏得重重恶瘴。

在恶魔队伍行进的时候，天空上方正中突然开裂，来自火焰国莫斯比尔海姆的巨人们从天而降，加入了队伍。这些火焰巨人骑着火焰之马，不停地向四面八方喷射火焰。率领这些巨人的，正是火焰国的守卫者、像山峰一样高大的巨人苏鲁持。苏鲁持手持的是一把火焰之剑，放射着比太阳还要耀眼的光芒。

在火焰巨人后面，洛基带领着来自赫尔的死亡之国的魔鬼们，手持各种奇形怪状的武器。与巨人休弥尔带领的霜巨人一起构成了魔鬼队伍的后翼，这样一支庞大的魔鬼队伍浩浩荡荡，向神的家园亚萨园进发。在遭受恶魔的巨蹄和巨人的铁骑疯狂践踏之后，彩虹桥比弗鲁斯特粉身碎骨，跌落成无数碎片，而魔军的气焰使得巨大的宇宙树也开始摇晃起来。

亚萨园的守卫神海姆道尔站到了高高的围墙上，吹响了示警的号角。海姆道尔用力吹出的号角声浑厚而嘹亮，唤醒了亚萨园中的每一位神，使他们斗志激昂。众神之父奥丁从深宫的密室里请出了智慧巨人密密尔的脑袋，由仅以脑袋存活的密密尔向众神解释“诸神之黄昏”的前因后果，以及正在发生的这可怕的一切的真实意味。诸神在了解到“诸神之黄昏”，即他们的终极命运以后，并没有因为末日的来临而感到恐惧。反而以赴死的壮志和豪气把自己迅速武装起来，而瓦尔哈拉宫涌出了无数的英灵战士，整理出浩浩荡荡的大军，向战场——亚萨园中的一处巨大的平原前进。

在这里，正义之师和魔军开始战斗了。一马当先的奥丁首先敌住了万恶之首芬利尔狼，一旁的托尔则立即同魔蛇尤蒙刚德展开了激战。众神奋勇向前，各自与魔头们打斗在一起，而英勇的英灵战士们则和魔军中的无数邪恶巨人混战在一起。

奥丁同芬利尔狼的战斗最为激烈。尽管芬利尔狼庞大无匹，力大无穷，奥丁还是用他的长矛奋勇地向它刺杀过去。激烈的战斗进行了极长时间以后，奥丁精疲力尽，而浑身被长矛刺得伤痕累累的芬利尔狼却越战越勇，猛然张开它的血盆大口把奥丁吞了下去。众神之主、九个世界的统治者奥丁就这样丧失了性命。奥丁的儿子，亚萨神中的大力士沉默之神维达尔在杀了无数魔军以后，一见其父被恶狼吞吃，立刻上前继续与芬利尔狼恶斗。他穿有一双用万年玄铁铸就的铁鞋，并已经用它踢死了无数恶魔。在他与恶狼斗在酣处时，他趁芬里斯狼大张巨口的时候，用这双铁鞋踏住狼的下颚，又用双手托住其上颚，用力向上顶去。恶狼的血盆大口因此而被维达尔生生撕开，终于倒地死去。

力量之神托尔和魔蛇尤蒙刚德的战斗同样地异常激烈，托尔挥舞着他的神锤密尔纳。同庞大的魔蛇战斗了无数回合。在漫长的战斗中，托尔不顾巨蛇不断放出的毒雾和毒液，奋勇地靠近魔蛇。从近处向它击去。庞大的巨蛇多处受伤，却仍然用其恶齿不断反扑。最后托尔用尽全身力气，大喝一声，一锤向巨蛇的脑部打去，终于击杀了巨蛇。但他自己也因为吸入了太多的毒气，当巨蛇轰然倒地的同时，沉重地倒退了九步，然后倒地中毒而亡。

年轻的亚萨国王子弗雷和火焰巨人的领袖苏鲁特之间进行了一场持续最久的恶战。到最后他几乎是空手赤拳地和手持火焰之剑的苏鲁特进行了搏斗。在长时间的战斗以后，没有得心应手武器的弗雷身受多处重伤，终于牺牲在巨人的火焰之剑底下。

但勇敢的弗雷在倒地身亡之前，也重创了火焰巨人苏鲁特，使得他魔性大发，全身都发射出火焰，点燃了神国亚萨园，点燃人类的大地，也点燃了世界树伊格德拉西尔。就这样整个宇宙都落入了一片火海之中，九个世界都在火海中遭到毁灭，所有的正在战斗生灵无论是正义的还是邪恶的都在这场大火中丧生了，众神和人类的家园在大火中成为一片废墟。

人类、精灵和侏儒经历过洪水以后，本已所剩无几。大火终于也把他们彻底毁灭了。

随着世界树燃烧一尽，宇宙毁灭了！

在世界树宇宙树伊格德拉西尔燃烧了很长时间以后，大风从四面八方刮起来。慚渐吹熄了这毁灭世界的大火。那时候，整世界满目疮痍，只剩下一片焦土和废墟。

但是，伟大的亚萨神并没有被灭绝，奥丁的儿子维达和瓦勒在劫难中侥幸生存了下来，托尔的儿子马格内和莫德也手持着其父留下的神锤从安全的藏身之处出来了，巴尔德尔和射杀他的弟弟霍德尔也从赫尔的死亡之国中归来了。神的儿子们汇集在一起，在亚萨园的废墟上驻足，缅怀往日的神生活，他们围坐在一张从废墟上找到的金桌边，开始计划怎样创造一个新的神国。

后来，就在亚萨园的原址上，这些奥丁德后裔建造起了天堂基姆勒。在基姆勒里，有很多座以红金为顶的辉煌宫殿，硕果仅存的亚萨神以及以后一切伟大而善良的人将永远居住在那里，享受着幸福和喜悦。

北欧神话的今天

当失落以久的北欧神话在被日耳曼学家从收藏在冰岛雷克雅未克图书馆的这堆旧羊皮纸中翻寻出来不久后，很快就成为了复兴的日耳曼文化而被广为流传。

同时，许许多多以北欧神话为题材的，以召唤日耳曼民族自豪感的文艺作品也应运而生，而与古代英雄史诗不同的是，这些现代北欧神话题材的文艺作品无一例外地带上了时代的特色，借古喻今让这些现代包装下的北欧神话更贴近我们的内心，让我们能够在回味往昔富有传奇色彩的英雄岁月的时候，也能产生对自己人生的思考。

这当中，不得不提起瓦格纳的歌剧名作《尼伯龙根的指环》和我们一开始就提到过的游戏经典《女神侧身像》。在笔者之前的文章《寻找失落的宝藏》中曾经提到过，瓦格纳在封建社会末期和资本主义早期选择这样的一个题材，除了唤起德国乃至全世界日耳曼族的民族自豪感之外，也有寄托社会更替的世纪之交破灭和新生的时代主题。而《女神侧身像》则蕴涵了“人性解放”这一思想界从文艺复兴开始热衷的哲学主题，而这一主题在现今压抑的社会环境下又再次被注目，这更说明，自由、人性的回归、个性的舒展是人类永恒的追求，没有任何束缚可以永远禁锢人的思想。并非仅仅只有《女神侧身像》在表现这个主题，马儿克斯的《百年孤独》在这么做，米洛斯·福尔曼的《飞跃疯人院》在这么做，王朔和张元的《看上去很美》也同样在这么做。

我们喜爱神话是因为我们在缅怀我们的过去，而我们缅怀过去的目的则是因为我们正在展望我们的未来。





前进吧 华丽的冒险！

——“后黑岛时代”的欧美RPG（下篇）

■ 叉包饭斯DKCK 东方蜘蛛

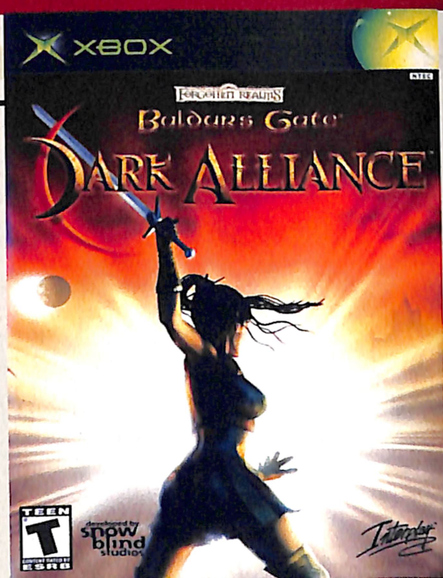
第三章 岛外桃花始盛开

除了黑岛的血亲遗族，地平线上还出现了新的巨人背影……

在上篇中，我们首先勾勒了欧美RPG的源流，并着力对以黑岛工作室为中心的“黑岛系”工作室群体做了深入的介绍。可以说这些血亲遗族是欧美RPG的殿堂级主力。不过既然有金字塔尖，就要有更厚实的金字塔基。在纷乱繁杂的“后黑岛时代”，还有一大批非亲非故的“野战部队”在打拼属于自己的一片天空。他们之中鲜有能和上篇中的“嫡系主力”相提并论的作品和影响力，但也因为没有了昔日的荣誉包袱，轻装上阵的他们也能打出大胜仗来！在本章中，我们将对这些各具特色的作品做一番扫描。

Snowblind：遥知不是雪，为有暗香来

怀着只想分一杯羹的商业初衷，却意外开创出了主机A·RPG的新局面……



简介

玩家可以从三个经典的《龙与地下城》角色中挑选一个英雄扮演：精灵女法师、人类弓箭手、矮人战士。玩家将来到宝剑海岸的城市博德之门，体验形形色色的地下城、下水道、森林和冰洞，揭开笼罩在一个神秘的盗贼公会背后的秘密。游戏大幅简化的系统让《龙与地下城》的体验变得不再高不可攀。随着人物能力的提升，玩家会获得更多高级的武器装备。Snowblind研发的全新引擎，呈现出漂亮的全3D效果，这在此前的《龙与地下城》授权游戏中是前所未见的。

博德之门系列

Baldur's Gate：Dark Alliance

《博德之门：黑暗联盟》

出品年代	2001年(PS2版)/2002年(其他版本)
发行商	Interplay
平台	Xbox、PS2、NGC
容量	1枚DVD
规则系统	授权(大幅改编的《龙与地下城》规则)
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	授权，被遗忘的国度(Forgotten Releams)
风格	奇幻/欧洲中世纪



Baldur's Gate：Dark Alliance II

《博德之门：黑暗联盟II》

出品年代	2004年
发行商	Interplay/Black Isle Studios*
平台	Xbox、PS2
容量	1枚DVD
规则系统	授权(大幅改编的龙与地下城规则)
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	授权，被遗忘的国度(Forgotten Releams)
风格	奇幻/欧洲中世纪

简介

二代紧接一代游戏的结尾开始，再次把玩家带回到了传奇之城博德之门。上次的冒险背后还隐藏着更深的秘密，新的“黑暗联盟”正在形成。玩家这次可以选择的角色多达四个，通关之后还可以选择令人激动的传奇人物：黑暗游侠崔斯特·杜尼登。游戏的深度较前作大大强化，允许两个玩家合作通关，挑战更高难度。

(*这款作品的实际制作公司是黑岛，并非Snowblind)



系列总结 为主机上的欧美A·RPG下了全新定义

《博德之门：黑暗联盟》是Interplay公司后期开始“向主机转型”的政策指引下推出的第一款全平台作品。在2001年末PS2主机上独占了近一年后，2002年10月又相继登陆了Xbox、NGC等家用主机平台(还推出了同名GBA版)，可以说成为了一款具有标志性意义的作品。

一代由名不见经传的小公司Snowblind制作，Interplay投入了相当的精力以保证此作的质量。来自黑岛的著名制作人克里斯·阿瓦隆(Chris Avellone，在本专题上篇中有详细介绍)作为游戏的总设计师，终于没有辱没“博德之门”这个金字招牌。尽管游戏发生的地点同样被设定在被遗忘的国度，但实际上和BioWare大名鼎鼎的“《博德之门》系列”完全没有联系。

从游戏的基本形态看，这是一款“打怪练级”(hack&slash)色彩极其浓厚的作品，显然这是为了适应主机平台的操控特色，不适合把详尽的任务系统和复杂的操作移植过来(这要等到BioWare创造出伟大的《旧共和国武士》才实现)。游戏强烈的动作化特点让人感到非常爽快，大幅简化的规则系统也让人觉得没有障碍，上手轻松；直观的红、蓝、绿三色属性界面一目了然；效仿《暗黑破坏神》的即时半透明地图让玩家在地下城中探险时更加方便——可以说正是《博德之门：黑暗联盟》的这些特色重新定义了“主机平台欧美A·RPG”的内涵，或者说开创出了一个全新的子类型。此作的成功也给处于困境的Interplay带来了一笔可观的收入——尽管后来的结局证明，这不过是杯水车薪。

两年之后推出的《博德之门：黑暗联盟II》才是黑岛工作室真正的最后一款作品。Interplay悄悄关闭黑岛工作室是在2003年12月，而这款作品于2004年1月登陆PS2和Xbox两大平台。负责这款作品总设计的是来自黑岛的另一位资深设计师Dave Maldonado，他曾参与过《异域惊魂曲》、《冰风谷II》等经典作品的设计。这款续作虽然把可玩角色扩充到了五个，但总体上说较前作并没有太大突破。可以说黑岛的这个句号是有些黯淡的。

正如上篇中所言，“后黑岛时代”并没有一个精确的时间点。如果一定要给出一款标志性游戏的话，那么《博德之门：黑暗联盟》可以视作是一个时代与另一个时代节点上的产物。如果说BioWare的《无冬之夜》是把原来的C·RPG光荣传统在PC平台进行了延续；那么《博德之门：黑暗联盟》则开辟了主机A·RPG的全新子类型。不管崇拜黑岛的老派玩家是否喜欢，这个子类型得到了更多崇尚爽快感的主机玩家的认可。



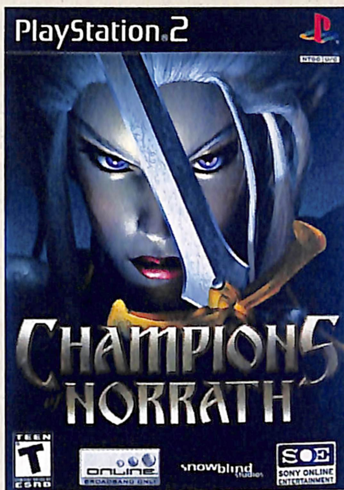
更正 上一期：“《吸血鬼：假面舞会之避世血族》……的销量却创下了新低：7200份。”正确的销量数字应为：72000份(截止2005年2月该公司歇业)。该作目前总销量应在12万份左右。(感谢读者xisailuo)

诺拉斯战士系列

《Champions of Norrath：Realms of EverQuest》

《诺拉斯战士》

出品年代	2004年
发行商	Sony Online Entertainment
平台	PS2
容量	1枚DVD
规则系统	原创(根据EQ改编)
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	授权，《无尽的任务》"诺拉斯大陆"
风格	奇幻/欧洲中世纪



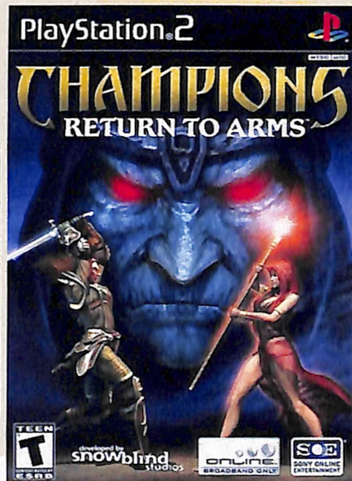
简介

《诺拉斯战士》采用了和"《博德之门》系列"同样的引擎，采用第三人称视角。玩家这次来到了著名网络游戏《无尽的任务》(EverQuest)的世界，五个职业可供玩家自由选择：野蛮人战士、木精灵游侠、高精灵牧师、黑暗精灵阴影骑士、博学者法师。游戏共分五个章节，将涵盖诺拉斯世界的各个充满奇幻色彩的地域。游戏还提供了多达四人的连线作战模式。玩家可以通过四台主机上网合作，一起冒险。

Champions：Return to Arms《诺拉斯战士2》

[又译：诺拉斯战士2：邪神归来]

出品年代	2005年
发行商	Sony Online Entertainment
平台	PS2
容量	1枚DVD
规则系统	原创(根据EQ改编)
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	授权，无尽的任务(EverQuest)
风格	奇幻/欧洲中世纪



简介

《诺拉斯战士》的续作，游戏故事延续上代：邪恶的Innoruuk在上作中被推毁，他的遗体化作破碎的魔水晶，散布在世界各地。玩家必须找到魔水晶，并在善与恶的道路之间做出自己的选择，避免邪神收集齐水晶后复活。此作可供玩家选择的角色进一步扩充到7个，其中有两个经典角色和上作一样。在线合作对战功能也进一步丰富。游戏更支持在一台主机上供4名玩家合作闯关。

系列总结 青出于蓝胜于蓝

《诺拉斯战士》一代推出的时候，就有玩家无不讽刺地发问："这个是什么？《博德之门：黑暗联盟3》吗？"显然，《无尽的任务》作为一款网络游戏，在单机玩家群体中的影响力和知名度都还是非常有限的。其实《无尽的任务》是索尼在线娱乐(SOE)创意设计、育碧软件(Ubisoft)负责代工开发的一款欧美MMORPG大作，在美国有非常大的影响力和知名度。所以，索尼为了力推"无尽的任务"这一品牌，延伸品牌的影响力，推出了这款以"无尽的任务"世界设定为背景的PS2独占A·RPG作品。



结果无论是从媒体的评价还是市场反响来看，《诺拉斯战士》的素质都超越了其"父辈"《博德之门 黑暗联盟》系列。玩家可以自由选择角色的男女性别，所以5个角色无形中扩充到了10个，较原作大大丰富。虽然PS2主机上网对战不如内建网卡的Xbox主机方便，但该系列还是提供了强大的网络功能，支持有条件的玩家联网对战。

很多人把这种A·RPG称为"单机网游"。这种说法不无道理，因为和网游一样，这样的A·RPG越来越突出多人合作，在广阔的舞台上冒险的魅力。当然，作为单机作品，稳定的图像质量、更为细腻的线性化故事也是其与MMORPG截然不同的特色所在。Snowblind工作室在这个系列中体现出了对这种子类型天才的把握能力。他们创造的俯视视角、第三人称的这款A·RPG引擎也非常受欢迎，授权给了多款其他游戏使用——包括上篇中曾经介绍过的重制名作《冰城传奇》。



Besthda：这个老头不简单

如果说以上介绍的Snowblind还是沾了一些黑岛的光，那么接下来的这个"老头"可是完全和龙与地下城、和"黑岛系"众魔头完全没有干系的。

凭借《上古卷轴4》的骄人战绩，Besthda已经飚升为欧美顶级RPG大厂

The Elder Scrolls——《上古卷轴》系列，被国内很多玩家戏称为"老头滚动条"。《上古卷轴》系列作品在第三作《晨风》之前，无论是销量还是影响力上都很难说是欧美RPG的一线大作；而不久前在PC和Xbox 360平台刚刚发售的《上古卷轴IV：湮灭》则成了这个春天最火爆的游戏话题之一。就像每年英国人胡润编制的"中国富豪榜"都要暴出几个原先无人知晓的富翁一样，Besthda在欧美RPG业界的地位也可以用"一夜暴富"来形容。

1994年，名不见经传的Bethesda Softworks公司推出了一款名为《上古卷轴：竞技场》(The Elder Scrolls：Arena)的奇幻类角色扮演游戏。玩家在一个名为塔姆瑞尔(Tamriel)的奇幻大陆上冒险，走遍这个庞大帝国的八个省份，才能完成最终的任务。而每个省份都有自己的种族、宗教、文化和社团组织，可谓包罗万象——尽管当时的图像水准还远远不足以让我们体验到这个庞大设定的全部乐趣。

20世纪90年代初，是欧美角色扮演游戏日渐式微的年代。如今回望，我们可以说《竞技场》这样一款原创作品的诞生是一个充满希望的种子，和BioWare的《博德之门》一样具有重要历史地位。从作品的整体素质来看，《竞技场》在RPG玩家群体中的影响和地位还很难和黑岛那些辉煌的一线作品相提并论；但这并不影响该作所传达的信息：像《创世纪》、《大地传说》这样第一人称、世界广阔，强调"生存感"的欧美RPG流派将得到延续和传承。该作试图重新定义非线性、开放式结局RPG，其野心已经初露端倪。

笔者认为"《上古卷轴》系列"的风格可以归纳为"生存体验派"。用"《上古》系列"制作人托德·霍华德(Todd Howard)的话说，该系列孜孜以求的境界是让玩家"来到新世界，体验新生活"(Live another life, in another world)，也就是尽可能细腻深入地刻画出一个活灵活现的异世界，并让玩家陶醉在这个世界中。

"生存体验派"并非"《上古》系列"独创，其直系血脉就来源于著名的《创世纪》系列。这种追求和黑岛的遗族血亲BioWare所主导的"任务核心派"风格迥异。"任务核心派"更强调用任务系统对游戏进程进行控制，游戏剧情(CG或实时渲染过场动画)和丰富的主线任务(往往是线性的)同步推进。场景为任务服务：来到A地是因为要做某个任务。任务做完了，A地就再也不能去，去了也没任务可做了。

而到了"生存体验派"那里，任务的重要性被大大匀质化了。主线任务和繁多的支线任务是平等的，而场景也不为了任务而存在，它们自成一道靓丽的风景，是整个虚拟世界必不可少的一部分。主线任务尽管还负责交待一个贯穿游戏始终



的完整故事，但玩家可以自由地抛开主线任务，在这个世界里尽可能地按照自己的喜好去冒险。

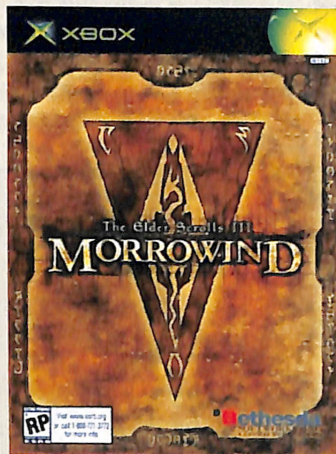
但这个宏大的“自由倘佯”显然受到机能等诸多因素束缚，制作人的理念最终以具体的技术化的方式体现在玩家面前时还能剩下多少呢？续作《上古卷轴II：匕首雨》(The Elder Scrolls：Daggerfall)较好地回答了这个问题：加强细节的刻画。制作人果断地将《匕首雨》的场景聚焦到了塔姆瑞尔帝国的两个行省，即缩小了实际的世界空间——而游戏的虚拟空间却大大丰富了。因此《匕首雨》的“集中化”改良使得游戏所营造的“生存感”得以进一步增强。这一作在精神上为《上古卷轴》系列确立了其今后的走向。而2002年，采用全3D引擎强势登陆的系列第三作《上古卷轴III：晨风》则真正让Besthda在俊彩星驰的欧美RPG作品中树立起了自己的风格流派。

上古卷轴系列名作回顾

The Elder Scrolls III：Morrowind

《上古卷轴III：晨风》

出品年代	2002年
发行商	Besthda Softworks
平台	PC，Xbox
容量	2枚CD-Rom(Xbox版为一枚DVD-Rom)
规则系统	原创
游戏引擎	授权，NDL 3D引擎
战斗方式	即时制
战役设定	原创，塔姆瑞尔大陆
风格	奇幻/欧洲中世纪



简介

《上古卷轴III：晨风》借助不断进步的机能，较为完整地体现了当初制作人的理念。游戏的实际范围被进一步缩小到Tamriel大陆晨风省中央，一个名为Vvardenfell的大岛上。而展现在玩家面前的奇幻世界则以全3D的惊人画面显得栩栩如生：一草一木、一砖一瓦、日月星辰、流水人家。《晨风》将RPG的视觉空间提升到了全新的层次，被很多资深欧美RPG玩家称为“自《创世纪7》以来，地域最为广阔的RPG作品。”

The Elder Scrolls III：Tribunal

《上古卷轴III：审判席》(资料片1)

出品年代	2002年11月
容量	1枚CD-Rom

新增内容

玩家将游历全新的两大场景：晨风省省会Mourhold城和“发条之城”Sotha Sil。更多阴暗的新地下城、凶险的新怪物和更强大的武器、铠甲都随着资料片一起到来。《审判席》还有许多高等级才能接到的任务。不过最重要的是第一个资料片对原作很多不足之处进行了改进强化。比如增加了可以在地图上做标记的功能。任务日志也终于得到了加强，可以分类查找了。



The Elder Scrolls III：Bloodmoon

《上古卷轴III：血月》(资料片2)

出品年代	2003年3月
容量	1枚CD-Rom

新增内容



第二个资料片新增了全新的场景和气候环境：雪地。在冰海环绕的Solstheim岛上还能存活下来的生物一定不是什么善类。没错，此资料片最大的特色就是玩家可以变成人狼！方法当然和吸血鬼的传承一样：被人狼咬一口。成为人狼后，玩家的行动变得诡秘而恐怖。在晚间不得靠近城镇，因为巡逻的卫兵会毫不犹豫地前来消灭你这个可怕的怪物。而要维持人狼的身分，玩家也必须每天谋杀一位游戏中的NPC……有够刺激吧！

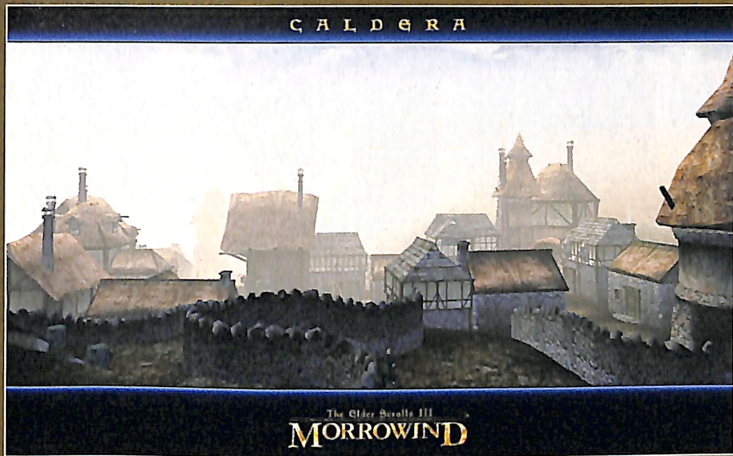
总结　开创单机RPG新局面的清新之风

《晨风》发售后获得了普遍好评，各种评论和意见也纷纷回馈到了制作团队的耳朵里。《晨风》最后推出了包含两部资料片在内的“年度游戏版”(Game of the Year，简称GOTY版)。Xbox的年度游戏版《晨风》画面水准较PC版有明显缩水，不过游戏庞大的场景和气氛被完整地移植到了主机平台上，操作也相当方便，一扫以往PC平台上的欧美RPG佳作难以被移植到主机的历史尘埃。

PC版提供了“迄今最强大的玩家自建模组工具”。玩家可以通过这套免费提供的软件创造属于自己的MOD(游戏扩展模组)。实际上，这套工具和《无冬之夜》的工具包一样，大大延长了《晨风》的游戏寿命。玩家自己创作的游戏MOD五花八门，从系统强化、自定义任务，到美化魔法，乃至于改良人物建模，无一不全。这些MOD中有相当部分水准颇高，不亚于官方的技术实力。比如《晨风》的一些后期人物建模强化MOD，已经达到了《天堂II》同等的水准。

从看到游戏的第一眼，你就会发现《晨风》是一个如此容易让你着迷的世界——玩家不但会忘了现实世界，废寝忘食地在Vvardenfell列岛漫游；甚至游戏中的你也会忘了剧情和肩负的任务，渐渐迷失在旖旎的旅途之中……而这种将画面、音乐、气氛高度融合在一起的“生存感”正是《晨风》最成功的地方。

不过《晨风》的缺点也同样明显：任务系统极其糟糕。《晨风》的对话系统居然使用了离奇的“关键词系统”，即每个话题都浓缩为一个关键词，如果NPC的回答中出现了新的关键词，那么对话列表中就会出现新的关键词话题。关键词就这样互相嵌套、引用，导致最后做任务时常常会把自己弄得晕头转向。尽管在此后的资料片升级中，Besthda用强化任务日志的办法多多少少弥补了这个败笔。其他愚蠢的错误还有最初版本竟然不显示敌人的血槽，

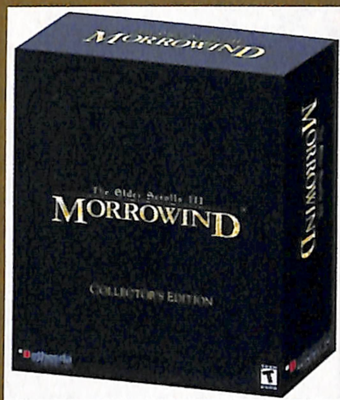


玩家只能稀里糊涂瞎砍等等。

就角色系统来说，玩家可以在十大种族、八大属性、二十多个默认职业(可以自创职业)中打造出自己的角色，还是非常丰富的。人物技能采用了"两级式"提升系统，也就是角色优先升级主要技能，然后再升级次要技能，而其他杂项技能则一般不会升级。技能升级的方式也很简单，不用像龙与地下城作品那样每次分配点数，而是"用进废退"的原则。举例说，如果你扮演战士，那么只要不断在战斗中使用长剑，"长剑"技能就会自然提升；如果你经常徒步旅行，那么"运动力"属性就会自然提升……以此类推。

"顺其自然"的原则在整个《晨风》系统中无处不在。比如战斗判定系统：当玩家开始发动攻击时，自身的移动方向将决定武器的攻击效果。以长剑为例：攻击时前后移动判定为"穿刺"；左右移动判定为"挥砍"；斜向移动或站定不动，则判定为"重砍"。而按键的长短则决定攻击力量的轻重。每种近身、远程武器都有不同的挥动速度、伤害力和最佳的攻击方式。如果玩家的角色近战能力较弱，也可以在选项菜单中打开"总是使用最佳攻击"，那么玩家无论如何移动都能使出最佳攻击。

"生存体验派"RPG对主线任务的削弱、对非线性游戏体验的强调在《晨风》中通过全3D的巨大场景较为完整地得到了体现。这既是对玩家的解放，也是对玩家的挑战：下一步我该做什么呢？显然，为了不让玩家彻底迷失，线性的主线剧情、庞大而自由探索的世界、人物成长的平衡性这三个关键的RPG元素需要得到合理的安排和分配。而这件伟大的工作，将由《晨风》的续作——《上古卷轴IV：湮灭》来完成。



《上古卷轴IV》开发秘史

《湮灭》从最初的原始创意到最后发售，用了近四年的时间。项目负责人托德·霍华德在一篇访谈中回忆道："我们在完成《晨风》之后很快就开始了新项目的开发工作。制作团队分为两组，一队负责《湮灭》的底层技术研发；另一队负责制作《晨风》的资料片。《湮灭》小组基本全部由程序员组成；而资料片小组则大部分是美术设定和场景、关卡设计师。但整体而言，我们依然是一个完整的《上古卷轴》大团队。幸运的是，在此其间又有几位强劲的开发人员加入了我们。《晨风》的两部资料片(《审判席》和《血月》)都完成后，整个团队人员就全部投入到《湮灭》的开发工作中去了。"

四年磨一剑的《湮灭》在2005年之前一直笼罩在神秘气氛中。的确，就《晨风》已经取得的成功来看，《湮灭》很可能只是一款"看上去更漂亮"的"克隆版《晨风》"。欧美角色扮演游戏早已经是一个只剩强者的地界。不自称"大作"，恐怕都不敢拿出来吆喝。在这种压力之下的《湮灭》会呈现出怎样的一种面貌呢？能在《晨风》的基础上更上一层楼，到达全新的境界吗？

《上古卷轴IV》开发团队



The Elder Scrolls IV: Oblivion

《上古卷轴IV：湮灭地狱》

出品年代	2006年3月
发行商	2K Games
平台	Xbox 360，PC
容量	1枚DVD
规则系统	原创
游戏引擎	授权，Gamebryo引擎
战斗方式	即时制
战役设定	原创，塔姆瑞尔大陆
风格	奇幻/欧洲中世纪



简介

《上古卷轴IV：湮灭地狱》(以下简称《湮灭》)的舞台发生在塔姆瑞尔大陆的中央行省克娄帝尔(Cyrodiil)。作为阶下囚的你在游戏一开始就目睹了帝国国王被暗杀的血腥场面。而你的任务自然就是揭开隐藏在弑君背后的一切阴谋和秘密。所谓"湮灭"是塔姆瑞尔大陆地狱的名称。地狱之门大开，帝国正受到来自阴曹地府的恶魔威胁。游戏秉承了《上古卷轴》系列一切引以为傲的传统，描绘了一个庞大而生机勃勃的中古奇幻世界，玩家可以自由地加入战士、法师或盗贼等工会，为了荣誉、金钱、地位和战利品而战。游戏特别加强了NPC的人工智能系统。全新"Radiant AI"的使用，使得NPC都能按照各自的性格行事，他们睡觉、吃饭、上教堂，甚至会偷窃邻居家的东西。高级面部动画技术、与全程语音天衣无缝的NPC嘴形对应、大幅改良的对话系统，都让整个世界不仅风景更美，人物也更加逼真。

总结 21世纪第一款真正的次世代RPG游戏

《湮灭》从开始公开宣传起，就一直宣称自己是"次世代的角色扮演游戏"(RPG For the Next Generation)。这里的"次世代"其实有三重含义。

第一个"次世代"当然就是指这款作品将成为次世代主机Xbox 360平台上的第一款欧美RPG巨作；

第二个"次世代"指的是游戏使用了大量的领先技术，将RPG游戏的图像水准再次推向极致。

▶《湮灭》的主要引擎(主要负责三维渲染)采用了业界领先的Gamebryo引擎。这款从NDL引擎升级而来的后续版本和著名的虚幻、Source引擎属于同等级别。其显著特色是极大的灵活性，可以方便地在PC和其他多个主机平台上进行开发工作。在《湮灭》的360版本中，Gamebryo引擎对360平台做出的特别强化大放异彩，包括对最新的高级可编着色程语言的支持。Gamebryo引擎的授权包含源代码在内，所以程序员在实际应用中的自由度是相当高的。

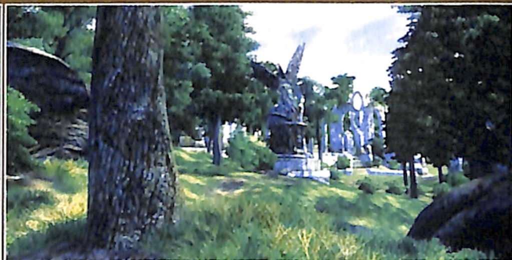




▲ 游戏的物理计算部分采用了业界最著名的Havok物理引擎，玩家在游戏中可以体验到无比真实的物体运动效果。这在战斗、物品移动、场景互动上表现得尤其明显，是提升真实感的重要指标。



▲《湮灭》采用了逼真面部生成技术FaceGen。该技术可以快速生成千姿百态的人物脸部特征和动画。玩家在个性化自己的人物时，较《晨风》有了极大的飞跃。在游戏中每个NPC的喜怒哀乐也更为逼真地表现在面部表情上。



▲ 备受玩家好评的茂密森林场景使用了植物生成中间件SpeedTree。采用SpeedTree中间件后，不但生成的树木自然逼真，而且植物受到微风吹拂时的自然动态、不同光照条件下表现出的丰富光影效果也是前所未有的。

——可以说这款游戏是当今全球游戏业界最优秀技术的一次完美汇演。

第三个"次世代"指的当然是全面革新的游戏体验。

《湮灭》吸取了《晨风》的成败教训，成为了一款"回归原点"之作。用项目负责人托德的话说："整个制作团队一直力争创新，《竞技场》中的特点绝不在《匕首雨》中重复；《匕首雨》中的特点绝不在《晨风》中重复。为了每一次都能体现我们的最高水准，我们必须站在次世代的硬件上重新创造新的游戏体验。所以我们在制作《湮灭》的时候回顾了《竞技场》，研究第一作的可取之处；重新玩《匕首雨》和《晨风》，体验其中的精华。然后我们思考未来的游戏还能做些什么。不仅仅是RPG类型，而是任何类型的游戏，还有什么可以进化的？到底是哪些关键因素让一款RPG成为经典，在未来这些因素又如何进一步发挥？"

这些引人深思的问题最后带来的结果就是：《湮灭》中所有的系统都进行了全面革新，战斗系统、对话系统、任务系统、探险系统、魔法系统……一个不少。这些革新可能是一些小修小改，也可能是重大增补或重大删减。修改的部分诸如重新平衡过的角色技能，使得职业升级路线更加完美；重大增补则有全新的"Radiant AI"人工智能系统、美轮美奂的森林场景、重新强化的战斗系统、新的骑乘系统等等；重大删减的是对远程攻击的简化，在《湮灭》中，玩家只能使用弓和箭这一种远程武器。投掷物品和使用十字弩等其他类型的远程武器被全部取消。

删减不等于简化。相反，制作团队舍弃了平淡无奇的各类远程攻击后，得以专注地把"拉弓射箭"这个过程做到极致。在《湮灭》中，玩家可以通过操控感觉到弓弦的拉力、持箭待发的快感，弓弦逼真的回弹力，和最后箭深深插入目标的质感，以及由此引发的周围环境的物理变化（比如箭射中一根圆木后引起滚动）。玩家更可以通过视觉看到一切细节：角色背上的弓和箭袋，它们的样子千姿百态，可以用"数以万计"来形容……

除了游戏本身的素质，随PC版免费派送给玩家的MOD创建工具也是游戏"次世代"精神的体现。鼓励玩家创造更多属于自己的扩展模组，已经被证明是能给一款优秀游戏"延年益寿"的最好方式。

这三个标志性成就都充分证明了《湮灭》不可磨灭的历史性地位——21世纪第一款真正的次世代RPG游戏。其对欧美RPG作品的开拓与复兴、对一切面临转型的次世代游戏都会起到巨大的示范作用。这也是一款既叫好又叫座的作品。从2006年3月底发售到4月初短短20天不到的时间，Besthda就宣布《湮灭》的PC、Xbox 360版总销量已经累计突破了170万份大关，创造了新的热卖记录！

Besthda的成功其实并非"一夜暴富"，这个老头不简单，是经过长期的摸索和坚持才把自己的独特RPG风格引领向了成功的彼岸。作为一款难得的欧美RPG振兴之作，《湮灭》被很多业内人士和评论界看好，有望摘取Xbox 360，乃至全平台年度最佳游戏的桂冠。《湮灭》也有望推出精彩的资料片，且让我们拭目以待吧！



Lionhead：香喷喷的红烧狮子头

这是传奇制作人莫利纽克斯和角色扮演游戏的第一次亲密接触……

说起彼得·莫利纽克斯（Peter Molyneux），主机平台的玩家可能还不太熟悉。但对PC平台的老玩家来说就是一个如雷贯耳的名字了。人们都不会忘记1987年他亲手创立的传奇工作室：牛蛙（Bullfrog Productions），这家公司以出其不意、充满黑色幽默的创意游戏著称。其名作有：《魔毯》（Magic Carpet）、《主题公园》（Theme Park）、《主题医院》（Theme Hospital）、《上帝也疯狂》系列（Populous）、《地下城守护者》系列（Dungeon Keeper）等。

而他所取得的个人荣誉也是电子游戏业界首屈一指的。他获选进入美国互动艺术与科学学院（Academy of Interactive Arts & Sciences，简称AIAS）的"电玩名人堂"，而能够获此殊荣的无一不是业界最顶尖的制作人，如：宫本茂、席德·梅尔、阪口博信、约翰·卡马克、铃木裕等。而作为英国人的他，还因为其在电子互动娱乐领域的杰出贡献，获得了"大不列颠帝国官员勋章"，获封爵士爵位。

在牛蛙被EA收购后，莫利纽克斯回到了英国，创立了自己全新的公司：狮头工作室（Lionhead Studios），推出了再次震惊业界的PC游戏《黑与白》（Black & White）。这款作品被喻为典型的莫氏"上帝扮演游戏"，玩家扮演一个神明，可以是良民的也可以是邪神，关键就是要施展神迹，征服村庄中的人民，让信徒对你顶礼膜拜。此作中的宠物培养系统也达到了惊人的高度：宠物的人工智能居然能通过著名的"图灵测试"。

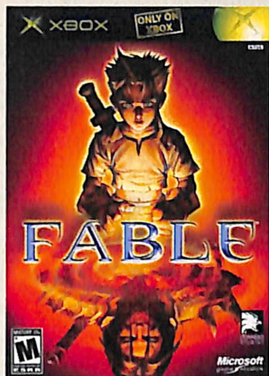
在《黑与白》大获成功之后，狮头公司开始了更富野心的计划。这就是在Xbox平台的独占ARPG大作——Project Ego。甚至为了保证此作的质量，狮头干脆为这个团队建立了一家独立的子公司：Big Blue Box（大蓝盒子）。经过数年漫长的开发后，此作终于在2004年摆到了玩家面前。

FABLE
THE LOST CHAPTERS

Fable

《寓言》[又译：《神鬼寓言》]

出品年代	2004年
发行商	Microsoft Game Studios
平台	Xbox
容量	1枚DVD
规则系统	原创
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	原创
风格	奇幻



简介

玩家来到了一个奇幻世界的橡树镇，从扮演一个孩子开始，一路成长起来。在村子遭遇了劫难后，成为孤儿的你来到了英雄公会(Heroes Guild)受训。但和所有其他RPG不同的是：你将不再扮演一个英雄，而是可以选择成为魔鬼……甚至是亦正亦邪的中间路线。



《寓言》通过美仑美奂的图像为玩家带来了一个无比真实的世界。游戏时间24小时自然变化，有日出日落。玩家扮演的角色随着时间的过去而慢慢变老。战斗时会在脸上留下伤疤。如果晒太阳太多皮肤会变黑；如果长期穿戴厚重的盔甲，皮肤就会变白。发型、文身、胡子的式样都可以随心所欲地找到理发师改变……你甚至能娶妻生子。游戏的NPC表现出强大的人工智能。NPC有自己的行为模式，会对玩家的外表、性格做出自己的评价。在角色扮演系统方面，这款A·RPG的主要系统就是战斗系统。玩家可以在近战武器、远程武器和魔法三者之间自由切换。总之，《寓言》要给你的是一个世界，而不仅仅是一个假模假式的"史诗般的英雄故事"。

游戏发售后取得了极大的成功。但对于长期关注开发代号为"Project Ego"的玩家而言，最终完成的《寓言》却失败了。失败在哪里呢？要知道莫利纽克斯当年在向大家介绍"Project Ego"时可是放了太多卫星了。他本人甚至还就此在狮头公司的官方论坛上发了一封公开道歉信《致玩家书》，就未能在最终作品中完全兑现当初的承诺表示遗憾。举个典型的例子，莫利纽克斯曾经说为了让游戏世界尽可能的真实，其中的树木将会随时间变化而自然地生长。他们的程序员实现了这个功能，但却发现这太消耗机能，在权衡再三后，制作团队不得不放弃这个系统，把机能留给那些更重要的部分去。

尽管未能完全实现当时的野心，但《寓言》的确是一款充满了"莫式风格"的创意之作。许多以往在角色扮演游戏中前所未见的互动元素都在该作中得到了实现。比如婚姻系统，玩家的外貌和衣服打扮会有"吸引力"和"恐惧感"两项指数，而且并不矛盾。也就是说，你可能"吸引力100"的同时，也"恐惧感100"。照样会有人与你坠入爱河。《寓言》的婚姻观相当开放，主角作为男性，不但可以一夫多妻，而且如果你娶了男人，系统会自动判定你是同性恋；当然如果你去抱男右抱女也是OK的，双性恋在《寓言》中也没有限制……再比如你娶的正好是老板娘，那你就获得了老婆的这家商店！你可以立刻开始你的经营。你甚至可以和老婆共度春宵……当然画面黑屏，但是在"人物状态"统计中，会有一项特别记录你的次数……几乎快赶上EA的《模拟人生》系列了。

再比如买了铲子就有了挖掘系统（在坟地大有用场……请勿模仿）；取得钓竿后，就可以逼真地感受手柄振动下的钓鱼系统（还能吊到许多别的东东噢）；收集银钥匙才能开启的宝箱系统；还有解迷元素的"鬼门系统"。也就是很多地方都会有一扇巨大而神秘的鬼门，门上有张会说话的大脸，只有满足它所说的谜语的条件才能开启密门，获得宝物奖励……

游戏里有一种中国食品：豆腐。好处是多吃不会发胖——没错，如果你不停地吃东西，人物会慢慢发胖的……如果长期不吃饭，不贴身肉搏，则会骨瘦如柴。

《寓言》的图像只能用"Fablous！"来形容，成功地营造了童话般的氛围。以Xbox的机能而言也属于上乘水准。日夜不停变化的海边、落叶飘洒的花园、凄凉阴暗的墓地等等都十分逼真。虽然《寓言》没有一般欧美RPG的人物创建功能，但在游戏过程中人物的外貌变化要比任何一款欧美RPG都来得细腻丰富。

《寓言》的战斗相当刺激，一气呵成；战斗时就是一款爽快的第三人称即时动作游戏。镜头跟踪也相当流畅，基本没有出现一般动作游戏的视角问题；有三种距离可调，但不能转换成第一人称。

游戏的系统基本上还是传统RPG的"任务核心"模式，并非原先某些玩家猜测的像"《GTA》系列"那样具有极大的自由度；事实上，在你成长为一个合格的英雄（成年）之前，任务基本上是线性的。任务分金（主线）和银、铜三种。某些任务出现了但接了会说你声望不够；等你声望够了，任务却消失了。这个Bug其实是多人任务模式的残留，因为本来《寓言》是准备提供多人游戏模式的，但显然最后决定砍掉。一般主线任务的最后是Boss战，除了在角斗场（Arena）还有些新意外，和其它RPG没太大区别。

主线流程太短是《寓言》的致命伤，而且这个故事主线平庸，没有太大深度，基本就是一个俗套的复仇故事。游戏世界也相对狭小，地图被一些粉丝形容为"一条高速公路及其周边加油站"，远没有《晨风》来的广阔。

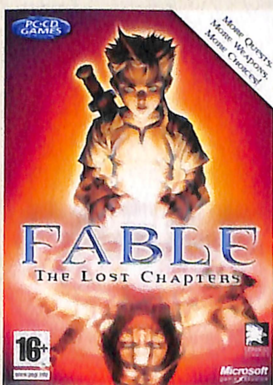
狮头公司为了弥补玩家抱怨主线剧情过短的遗憾，推出了《寓言》的强化版本——《寓言：失落之章》。



Fable: The Lost Chapters

《寓言：失落之章》[又译：《神鬼寓言：失落之章》]

出品年代	2005年
发行商	Microsoft Game Studios
平台	Xbox、PC
容量	1枚DVD
规则系统	原创
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	原创，Albion世界
风格	奇幻



简介

《寓言：失落之章》是原作的强化版本。增加了更多新武器、新任务、新场景、新怪物和新的主线剧情。PC版本的《寓言：失落之章》针对PC平台做了图像强化，还有特别增加的新内容。

总结 "上帝之手"为角色扮演注入无限创意

莫利纽克斯在接受美国《连线》杂志采访时曾经这样描述自己的电玩理想："我的目标是实现这样一种模式：玩家只能影响游戏而不能控制游戏，没有玩家的参与游戏依然能继续下去。"

显然，这种"上帝游戏"的思想在《寓言》中得到了最好的体现。玩家发现角色会发生许多"不由自主"的变化——而正是自己的举动无形中影响了这一切！这种互动要比单纯的跑腿做任务深刻得多。也是大师思想的精华所在。

《寓言》最迷人的地方在于对"角色扮演"这四个字做了更深入细致的刻画。不是属性多，人物就丰富。《龙与地下城》那套经典的"属性、角色、种族、阵营"的规则虽然复杂，但事实上很多制作者都忘了怎么在游戏里把这种"多样性"直观地体现在屏幕上。而《寓言》则漂亮地做到了。《寓言》不去事先用一套属性把人物定死，而是按照玩家喜欢的操作方式，让人物自然地成长。这有些像"自学人工智能"，让电脑猜透玩家的心，然后把你心中的形象通

过屏幕展现出来。

《寓言》中，人物通过三种方式(近战、远战、魔法)攻击敌人，获得相应的特色技能点；而普通技能点在敌人死后获得(类似于《鬼武者》的"吸魂"系统)。普通技能点可以加给任何属性；而特色技能点只能加给各自的属性。也就是说，既给玩家一定的自由度，又遵循了"用进废退"的原则，可以说是迄今为止最有创意的A・RPG战斗系统。

《寓言》的另一个特点就是类似于《旧共和国武士》的"善恶阵营"。角色只要作恶就会累计邪恶值，会成为极其邪恶、头上长犄角、脑袋边苍蝇乱飞的"恐惧魔王"；而行善积德，就能成为身披白色铠甲的"圣武士"(这个称号可以从善神教堂捐来)。不过《寓言》中的善恶转换还是失之于简单，有不合理之处。比如要完成主线任务，必须杀死不死生物，但只要杀死不死生物，就是善的表现……如果你明明想扮演一个坏蛋，这么做就显得和你的意愿背道而驰。在这方面，显然对话极少的《寓言》要比《旧共和国武士》来得弱。

如前所述，《寓言》平庸的剧情和狭小的世界让有趣的一切都匆匆结束了。重玩价值就剧情而言是丝毫让人提不起来的——但实际上，每次重玩《寓言》都是全然不同的，因为人物的可能性是这样丰富。

虽然存在上述提到的种种缺陷，但瑕不掩瑜，《寓言》毕竟是大师之作，在合理集成了主流RPG的成功元素之上大胆创新，为玩家提供了前所未有的角色扮演体验。甚至不止对于RPG类型，对我们如何认识电子游戏的本质都是非常有启发的。

就在本文行将截稿之前，又传来了一个消息：微软游戏工作室于2006年4月6日正式宣布收购英国狮头工作室。根据官方声明，狮头将立刻投入到为Xbox 360和PC平台制作次世代游戏软件的工作中去。至于具体的游戏名称则尚待公布——几乎所有人都认为"Fable 2"将降临Xbox 360！

这笔收购交易的背后，是微软日益扩张的次世代游戏内容需要。微软亟需强势的软件供应商继续力挺Xbox 360平台；另一方面，去年狮头工作室寄予厚望的两款PC大作《黑与白2》(Black & White 2)和《电影大亨》(The Movies)未能达到预期的大卖；倒是为微软打造的《寓言》和《寓言：失落之章》在全球的总销量已经突破了200万套，成为了Xbox平台最畅销的欧美RPG大作之一。

除了《寓言》，本来狮头还有望为Xbox平台奉献一款精彩的动作冒险游戏《史前大冒险》(B.C.)，可惜这款作品最终被取消了。希望这次收购能让狮头获得足够的资金和后勤支持，让大师的创意有更好的施展平台。但愿《寓言2》将成为真正意义上的"革命性RPG"！

最后翻译一首写在《寓言》制作组Big Blue Box网站主页上的小诗献给大师的作品。

寓言
创造你生命的传说，从天真无知到垂垂将死
成长吧！
从未经世事的少年
到这世上最孔武有力的存在
选择吧！
是踏上光明正义之途
抑或出卖灵魂，投身邪恶
力量的每次增长，都让肌体益发坚实粗壮
意念的每回灵动，都让智慧更加行者无疆
贪食放纵难免脑满肠肥
肤色渐黑只因曝晒日光
拜月色之赐，如白骨苍苍
身经百战，总要留下疤痕创伤
莫愁那皱纹蔓延，随着年势渐长
每个你出手相助的路人
每朵你肆意践踏的花朵
每只你涂碳杀害的生灵
都会永远地改变这世界，不复从前
你将是谁？

FABLE

其他著名欧美RPG作品纵览

或许不如一线大作那么声名显赫，但依然各自美丽，各自芬芳……

在"后黑岛时代"，欧美RPG的整体格局和形态已经在不知不觉中发生了重大的变化。全3D化时代的到来给欧美RPG带来了全新的冲击和机遇。总体来说，欧美RPG游戏在转换到3D的过程中遇到了一些挫折，该类型离全面复兴还有一段艰辛的路途。

以下作品的出品年代基本在2002年之后。之所以能被归入"后黑岛时代"欧美RPG的范畴，就是因为他们身上都体现着这种创新精神，是欧美RPG作品中近年来涌现的佼佼者。有些作品，如Xbox独占的《龙与地下城：英雄》(Dungeon & Dargons: Heroes)，是《博德之门》的跟风之作，缺乏独创特色；PC上倍受期待，结果在发售后令人失望的《地下城主》(Dungeon Lords)等等因为以上种种原因没有收录。限于篇幅，笔者在这里只推荐最优秀的作品。正是有了这些作品的探索，才让我们勇于相信未来。

Gothic Ⅱ

《哥特帝国Ⅱ》

项目	内容
出品年代	2002年
开发商	Piranha Bytes
发行商	JoWooD Productions Software AG
平台	PC
容量	3枚CD-ROM
规则系统	原创
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	原创
风格	奇幻/欧洲中世纪



特色

这是一款严谨、呆板的游戏。在这里"呆板"并不是贬义词，而是一个中性的表达。有人因为这种"呆板"而爱上它；也有人因为"呆板"而对这款作品敬而远之。开发商Piranha Bytes是一家德国公司。他们的《哥特帝国》刚推出的时候就得到了玩家的好评，二代则是公认最为出色的一作。游戏的世界设定和《上古卷轴III：晨风》属于同一类型，都是以《创世纪7》为鼻祖的无关卡"畅游大世界"模式。玩家可以在庞大的地图上自由探索，如果你想去别的地方，没有什么半透明的自动地图帮忙，自己慢慢始于足下吧。这绝对不是一款以爽快的战斗见长的作品。

游戏的战斗和任务系统都可以看到经典欧美RPG身上的影子。故事承接一代，相当特别，结局也是开放式的。NPC的人工智能相当高(要好过《晨风》不少)，不但有各自的行为作息，而且相互之间的关系紧密。这款节奏缓慢的硬核角色扮演游戏，甚至被媒体评论为"试错法"游戏。比如你在冒险中撞上了一个怪物，可是你又不知道是不是打得过，怎么办呢？只有祭出"Save & Reload大法"，万一牺牲了，读档就是……这样一来在游戏中的"生存感"倒是显得真实了，但的确也给玩家增加了很多麻烦——读档界面无论如何都是不真实的。(在《上古4》中这点得到了改进，怪物和装备也有自升级系统，会随着玩家等级的提升而提升。同时低等级的玩家也有可能发现高阶遭遇战；而高等级的玩家也会遇见轻松的战斗。)

Dungeon Siege
《地牢围攻》

出品年代	2002年
开发商	Gas Powered Games
发行商	Microsoft Game Stuidos
平台	PC
容量	2枚CD-ROM
规则系统	原创
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	原创
风格	奇幻/欧洲中世纪





特色 几乎没有人会不把《地牢围攻》拿来和《暗黑破坏神》作比较：这几乎就是一个全3D化的《暗黑破坏神》，强调战斗爽快感的纯A·RPG。游戏的主要目的就是"打怪练级"。但是如果我们静下心来，仔细去体会这个游戏，就会发现，这家"烧煤气的工作室"到底还是由金牌制作人克里斯·泰勒(Chris Taylor)领衔的。泰勒曾经负责制作了著名的即时战略游戏《横扫千军》系列。因此，《地牢围攻》的场景设计非常出色，在很多地下城中有精彩的机关设计和策略成份。而且只要你细心探索，会有很多有趣的细节(比如隐藏的宝洞、隐藏的怪物)。补血点的设计也非常好，不多不少，不远不近，总之非常符合玩家的心理需求。

角色扮演系统的升级采用"用进废退"的原则，只要不断地使用就能自然升级。团队六人冒险的结构学习了《博德之门》，NPC也像《博德之门》一样是在剧情中加入团队的。不过在游戏中不同职业的升级有些不太平衡，比如法师升级就比较慢，特别是使用自然魔法的角色，在初期比较弱。

游戏的原创引擎堪称经典，渲染能力出色、执行效率高，最大的亮点是：这是一个无需载入的引擎。Loading画面永远是最破坏游戏流畅感和带入感的东西——无论做得有多好看都在告诉玩家：拜托！你在玩游戏！不是在拯救世界！而泰勒哥哥这个出色的引擎让一切都实现了"无缝连接"。游戏虽然也分章节，但实际上就是按照非常线性的道路在一个庞大的世界中冒险，只有很少的次要任务和隐藏地点可算是非线性的。

剧情方面没有什么可多说的，玩家扮演一个农夫，阴差阳错地就踏上了拯救世界、消灭邪神Krug的道路。村庄成了一个个孤岛式的节点，玩家可以来到这些"加油站"补血、买装备、收新人、看剧情……正如游戏的名字，外面都是怪物在围攻。特别值得写一笔的是，《地牢围攻》创造性地解决了一桩角色扮演游戏史上的悬案——这么多的装备道具，怎么可能在角色身上放得下呢？！《地牢围攻》里可以买到可爱的小毛驴(也有人争辩是骡子……)不管是小骡子还是小毛驴，因为有了这个驼东西的小宝贝，旅途平添了不少乐趣。

2005年续作《地牢围攻II》也推出了，作品的素质依然出色，增添了宠物系统等等新要素。不过其开创性毕竟不如一代；而且一代这些年来还诞生了许多经典的MOD，包括玩家重制的《创世纪5》等精彩之作。笔者在这里诚意向各位推荐一代，在笔者看来这款作品的乐趣和《暗黑破坏神》还是很不一样的。而硬派的T·RPG死忠也不妨好好感受一下本作的快感，《地牢围攻》其实要比想象中来的有深度得多。

Freedom Force
《自由力量》

出品年代	2002年
开发商	Irrational Games
发行商	Crave Entertainment, EA
平台	PC
容量	1枚CD-ROM
规则系统	原创
游戏引擎	授权，Gamebryo引擎
战斗方式	即时制
战役设定	原创
风格	美式漫画

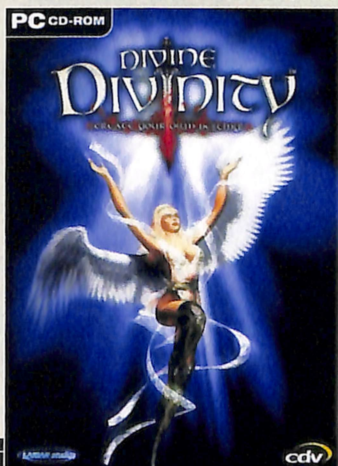


特色 这款低成本的小制作获得了出人意料的好评。本作本质上说是一款注重团队策略战斗的A·RPG游戏。采用了经典的60年代美国漫画风格的设定而博得了不少老美的青睐。幽默的无厘头搞笑风格足以让喜欢美式漫画的玩家觉得温馨亲切，配音更是完美。当然文化差异也正是此作在国内几乎无人知晓的原因。这款作品里，玩家在过关完成任务后可以取得经验值来升级超级漫画英雄们。玩家也可以创造属于自己的英雄人物。

玩家将选择一个英雄团队进入关卡地图作战。游戏的战斗系统设计得非常出色，玩家不仅要注意自己的即时操作，更要注意善加利用场景和地形，避免陷入敌阵太深。每个场景的建筑物和道具都是可以破坏的，因此是否在用垃圾桶扔向怪兽的同时，也毁灭掉城市就看你的兴趣了。这款作品在角色扮演游戏中引入了浓厚的策略成分，或者说，在策略游戏中引入了大量的角色扮演成份……总之，又是一款成功融合两种类型的"整合"作品。即便你不了解美式漫画，也能从中获得相当的乐趣。

Divine Divinity
《神界》

出品年代	2002年
开发商	Larian Studios
发行商	CDV Software
平台	PC
容量	3枚CD-ROM
规则系统	原创
游戏引擎	原创
战斗方式	即时制
战役设定	原创
风格	奇幻/欧洲中世纪



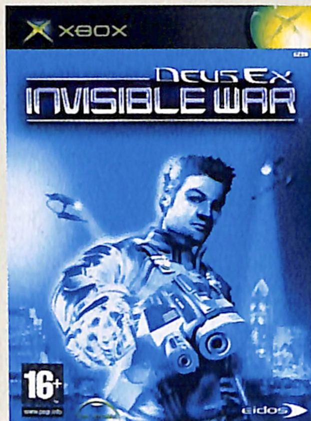
特色 和《哥特帝国》系列出自德国人之手一样，欧洲很多工作室擅长制作味浓汤鲜的怀旧型欧美RPG。来自比利时的Larian工作室2002年推出的这款《神界》继承了《暗黑破坏神》对RPG中战斗这一面的狂热，又巧妙地融合了《创世纪》系列的精彩任务剧情。玩家扮演被神谕所选择的救世主。游戏的美术设定非常用心，场景也非常繁多，共计有2万个屏幕大小的区域可供玩家探索，每个场景都有日夜变换效果。非线性的游戏过程使得该作的重玩性很高。六种角色职业有数百种技能可学，而技能等级加起来更是多达500多个。一款2D作品有3CD的容量可算非常厚道了。

游戏的界面设计非常出色，使得操作简洁而高效。自动地图和日志都可以方便地调用。这款作品集中了很多前辈的优点，会让老玩家觉得原创性稍差。不过有这样一款集大成之作也算是给2D的欧美RPG画上最后的句号。

2004年，该制作组还推出了大同小异的新作《超越神界》(Beyond Divinity)。尽管用了同样的引擎和相似的设定，但并非是正统续作。

Deus Ex：Invisible War
《杀出重围：隐形战争》

出品年代	2003年
开发商	Ion Storm Inc.
发行商	Eidos
平台	PC、Xbox
容量	2枚CD-ROM(Xbox版为1枚DVD)
规则系统	原创
游戏引擎	授权，虚幻2引擎
战斗方式	FPS
战役设定	原创
风格	科幻/虚拟朋克(Cyberpunk)





特色

2000年在PC平台推出的《杀出重围》是一款非常具有原创力的作品。原作在2002年还推出了PS2版本(称为Deus Ex：The Conspiracy)。当时使用虚幻引擎的这款作品以其黑色的"虚拟朋克"(Cyberpunk)风格征服了很多FPS玩家——所谓"虚拟朋克"，其实是科幻小说的一个分支，可以被粗略地定义为"发生在电脑网络发达的未来社会的快节奏科幻故事"。或许把"繁华都市、网络黑客、朋克音乐"这些词放在一起就足以让你感受到一切了吧。动画名作《攻壳机动队》就是一款典型的虚拟朋克风格作品。

《杀出重围》最大的特色就是首次把RPG元素和FPS的战斗方式融合起来。玩家扮演一名UNATCO反恐特工，调查并颠覆一场环球阴谋活动。玩家要通过获得各种能力来增强自己的反恐实力，完成任务。本作RPG元素也就体现在这里。

这里列出的《杀出重围：隐形战争》是续作。故事跳跃到了第一作之后20年，玩家将扮演Alex D执行新的反恐任务。第二作中复杂的派系纷争允许玩家帮助不同派系的组织完成任务，与此同时玩家也就选择了不同的善恶阵营。

在本作中玩家的自由度进一步提升，可以选择潜行的方式悄无声息地完成任务；也可以举枪狂扫，用暴力解决问题。与此相对应的角色技能非常丰富，比如透视墙壁、从雷达中隐形、遭到致命一击时及时回血，甚至是一跳就能跳上半空……非线性的游戏流程会把玩家带到许多场景，从未来的西雅图、开罗，到遥远的南极。

游戏的引擎使用了虚幻2，物理引擎使用了Havok，人工智能也进行了强化。这款试图融合RPG和FPS的作品总体表现堪称一流。和第一作一样，游戏第一眼看起来就是一个第一人称射击游戏。但实际上游戏本质上更像一款第一人称视角RPG作品。这种RPG+FPS子类型的开山之作《杀出重围》，似乎更吸引FPS玩家的眼球。随着这种类型的作品将越来越多地出现在未来的欧美RPG作品中，其在欧美RPG发展史上的独特地位也将得到更多RPG玩家的认可。



花絮知识 什么是Deux Ex

"Deux Ex"这个词源自古希腊戏剧。全称是"Deux ex machina"，照字面翻译就是"来自'machina'之神"。在此我们权且把这个词语译为"机械之神"。"machina"是希腊戏剧的一种类似起重机的机械装置，用来把演剧时需要的道具或演员从舞台上方降临到舞台上来。"deux ex machina"就是指用这种机械装置从舞台上方送下来的"神"，这个"神"的作用是化解戏剧中的矛盾。

古希腊戏剧的剧情按照自身逻辑遇到不可解决的冲突的时候，剧作家就只能安排从天上降下这么一个神，来化解戏剧冲突，从而使不能完满的剧情获得完满。这和中国传统戏曲里"圣旨到"的套路很类似，当人物到了千钧一发的危急时刻，皇帝的圣旨就犹如"机械之神"，化解一切矛盾，使得结局皆大欢喜。

在科幻文化中，Deux Ex的意思非常丰富，常常用来指称"机器的灵魂"或"机器之神"。比如科幻巨片《黑客帝国：矩阵革命》的结尾，救世主尼奥来到机器之城，看到一个太阳一般的装置并且和他对话，说服尼奥通过他的帮助进入矩阵和Smith决斗。这个家伙的名字就是"Deux ex machina"。

第四章 相逢在明天的明天

即将到来的次世代游戏热潮将涌现出怎样的欧美RPG精品呢……

通过前三章对"后黑岛时代"欧美RPG的整体梳理和盘点，我们看到或许黑岛的倒掉未必全是件坏事。正所谓"不破不立"，因为旧权威的倒掉，更多新的创意、新的表现手段才得以更自由地施放。在游戏软件业整体面临转型的世纪之交，欧美RPG已经在寻找全新的方向和道路。冒险之路还远远没有终结。

回顾这些"后黑岛时代"的欧美RPG，我们不禁又开始思考一个永久的话题："角色扮演究竟是什么？"上面列举的太多游戏呈现出类型融合的趋势。这是一种突围的表现。

反思"RPG是什么？"

在"黑岛时代"，乃至更古老的C·RPG中，玩家所能做的都是非常有限的，基本流程大同小异，无非是创造人物、进行树状分支的对话、战斗完成任务取得道具、然后再重复这个过程，其中的差别只是视结局有多开放而定。

那么到底C·RPG往何处去呢？电脑难道真的无法营造出像T·RPG那样的游戏主持人(地下城主)的经典气氛和体验吗？有真正属于C·RPG的独特互动体验吗？C·RPG的角色扮演体验到底是什么呢？

问题如此繁多，让我们试着找些答案。《上古卷轴》系列制作人托德·霍华德认为，最单纯的角色扮演概念就是："任何游戏，只要人物可以成长就行。这就是我的定义。我当然更倾向于玩家自己创造一个人物，不过只要满足'人物可以成长'这个条件就足够构成RPG要素了。"BioWare的创始人格雷戈·泽斯夏克也同意这种定义："我想RPG游戏必须要有角色成长——这种成长可以是人物数据、知识，甚至是体验(不是经验值)的增长。我想很多游戏都有RPG要素

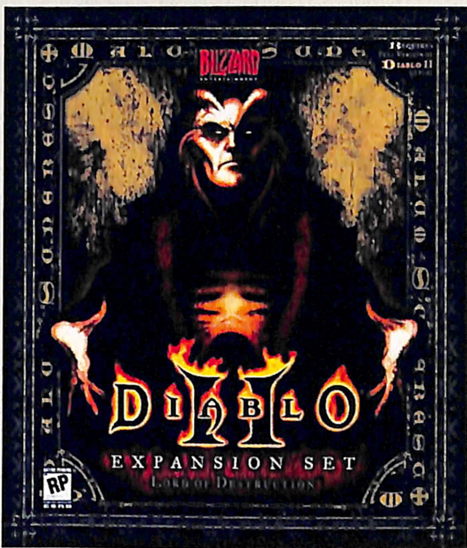
存在，但他们的核心乐趣显然不在于角色扮演上。只有完全专注于角色成长的游戏才是'纯RPG'。"

"人物可以成长"的确是最基本的要素。用这个观点我们可以很简单地把《杀出重围》(Deus Ex)和《半条命》区分开来。因为前者有浓厚的人物成长；而后者则没有。所以《杀出重围》是款RPG，而《半条命》只可能是FPS。

但只有"人物可以成长"就够了吗?

显然不够。硬派欧美RPG网站RPGdot在一篇编辑评论中一针见血地指出："我只玩了一会儿《暗黑破坏神》就罢手了，因为我很快就发现，这是一款奇幻类动作游戏，而不是RPG。没错，那里面的人物也可以成长。没错，那似乎也有任务。但整个游戏的感觉只能是动作游戏，根本不是RPG。当然这也没什么不好；我还是很喜欢《暗黑破坏神》的原创性，它很可能是该类型最为平衡的一款杰作。《暗黑破坏神》就是一款带有角色成长要素的动作游戏。很棒的游戏，但是那里面的角色成长毫无意义，不过是为了让你杀怪更爽快罢了。"

这种"有意义的角色成长"其实揭示了RPG的另一个要素：扮演性。也就是说，真正的RPG必须提供这样一种可能性：允许玩家在游戏中扮演一个"理想的我"，成为他们想成为的那个"内心替身"，并让这个替身度过一段虚拟世界中的"虚拟人生"。显然，不是每个人都想成为《暗黑破坏





神》里那种切肉狂人。这才让RPG中各种丰富的技能、让各种人物属性的变化有了意义。

虽然通过以上的推导，我们极力想用"有意义的角色成长"来定义RPG游戏的核心，但我们知道，RPG游戏依然是一个非常主观的概念。因为，我们又可以找到例外。比如EA大红大紫的《模拟人生》系列。在游戏里没有人怀疑玩家是在"让虚拟替身体验虚拟生活"，但那里面并没有角色成长。那么角色成长对于RPG还是必要的吗?

读者诸君，你认为什么才叫RPG呢?

未来欧美RPG大势

1 主机制霸

从数量上来说，欧美RPG作品在"黑岛时代"基本都退缩到了PC平台。之所以说退缩，是因为像《创世纪》、《巫术》这些经典的欧美RPG作品，一度都是中古游戏机平台的热门作品。随着欧美RPG作品全3D化的转型完成和成熟，欧美RPG有望在全新的一轮次世代主机中光荣地回归，填补PS2、Xbox、NGC这个"消失的一代"所带来的空虚。

"黑岛时代"的欧美RPG登陆主机困难，一方面是因为当时PC单机游戏市场尚未像今天这样日益萎缩；另一方面是因为操作上的转换问题。如上所述《博德之门：黑暗联盟》通过删繁就简的方式，大力推行动作化，让欧美RPG第一次在主机上有了比较完整的体现；而真正意义上的欧美RPG登陆主机，还应该是BioWare的《旧共和国武士》。该作成功地把PC平台同级别的高度复杂的角色扮演系统搬到了主机上。"对话电影镜头化"、"一键暂停制"等等开创性的设计将成为未来主机上欧美RPG的标准。

由于主机市场的巨大利润和主流地位，欧美开发商将越来越向日本同行学习，大力把重心转移到主机RPG的开发上。这从已经发售的《上古卷轴IV：湮灭》的开发中我们就可以看到一些端倪，游戏的GUI界面基本就是以主机平台为基本构思设计的，这甚至导致某些操作对PC玩家来说极不方便。比如PC平台RPG玩家都已经熟悉的一些"默认热键"到了PC版《湮灭》就不再适用了……这种对主机平台的倾斜政策一定还会越来越泛滥。

欧美RPG最可能登陆的也当然就是欧美系的次世代主机——Xbox 360。比如BioWare正在开发的科幻RPG+FPS三部曲之一《质量效应》就已经确定会在Xbox 360上独占发售。而PS3在发售之后，一定也不会缺少欧美RPG作品的身影。无论主机大战最终谁称老大，欧美RPG都会大举登陆主机平台。



2 网络支持

不仅仅是指MMORPG和联网多人对战的进一步火热，网络平台还将进一步为RPG作品提供全方位的内容支持和交流便利。

欧美RPG，哪怕像《上古卷轴IV：湮灭》这样单人单机，丝毫没有多人模式的游戏，也会越来越无法离开网络。网络平台将提供多人游戏体验、增值内容(补丁或MOD)下载、客户价值回馈(如Xbox Live玩家奖励)等等丰富的在线体验，进一步将单机游戏体验引向深入。

在Xbox时代取得成功，在Xbox 360上继续发扬广大的微软官方游戏网络服务Xbox Live就是一个经典的例子。通过Xbox Live平台，玩家可以获得稳定、流畅的在线娱乐体验。可以通过



网络对战、下载游戏有关的各种扩展内容、图片、音乐、Music Video等等内容。而本来就有基本费用的Live服务，还可以在这些增值内容上再收取一笔下载费用……而微软作为内容提供商，自然还会给游戏软件开发商分成。这是一个前途无量、良性循环的互联网经济模式。尚未发售的PS3也已经确定会效法这个统一的网络服务模式。

3 草根狂欢

玩家MOD早就不是一个新鲜的话题。我们从《无冬之夜》、《上古卷轴III：晨风》、《地牢围攻》这些作品上都看到了玩家的激情一旦被发动是多么地惊人。玩家MOD无疑是每一款优秀游戏得以延年益寿最好的灵丹妙药。

当然MOD也是一柄双刃剑。虽然好处多多，但玩家自制MOD也引发了一些负面问题。

首先是民间制作的非官方MOD会在一定程度上对官方MOD造成一定冲击。典型的事件正如《上古4》的"马铠"事件。《上古4》中马匹可以穿戴盔甲，但这一官方增值内容需要付费下载。Xbox 360版通过Xbox Live付费下载基本上是安全的；但是"无所不能"的PC版就不同了。网络上很快出现了"破解版"的免费官方马铠。这毕竟直接损害了游戏厂商的利益，可以预见今后在官方收费MOD的下载问题上还会有更多和破解者的较量。

其次是涉及知识产权保护的一些法律困扰。为了强化MOD功能，网络上的各路神仙不满足于官方工具，往往会制作自己的破解、修改工具。这些话题并不新鲜，知识产权保护一直是互联网



的重灾区。著名的《GTA：SA》色情MOD“热咖啡”则暴露了这个问题的另一个层面：Take2旗下的Rockstar公开声明“热咖啡”色情MOD是网友所为，并非是一个“本来就存在，通过补丁‘开启’的官方内容”。谁都知道《GTA》是一款并没有官方MOD工具的游戏，Rockstar显然是在推诿责任，民间MOD制作者被莫名扣了个黑锅。这个事件里其实谁都不是赢家。

尽管会有些利益上的不和谐和法律上的潜在困扰，但笔者坚信厂商还是非常乐于向玩家群体提供质优量足的免费自制MOD工具——如今这年头，没有什么比一群两眼发直的狂热铁杆玩家更宝贵的财富了。

4 类型融合

在这次的长篇回顾中，我们已经提到了很多类型融合的RPG作品。典型如：RPG+FPS的《杀出重围》、团队策略+RPG的《自由力量》。而在第四章的一开篇，我们就在反问自己“RPG是什么？”

的确，这个问题需要通过更多富有创意的作品去探索，去开拓。所以不管是否是严肃的RPG，我们乐于看到越来越多“四不像”的作品，“声称”自己是RPG。其实就整个游戏业来看，各个游戏类型也都在尝试变得更加多元化，吸取其他类型的养分，丰富单机游戏体验。

在不远的将来，会有更多探索类型融合的RPG出现，比如BioWare的下一款RPG+FPS大作《质量效应》；欧洲工作室制作的中世纪RPG+模拟经营的《公会2》(The Guild 2)；预定在Xbox 360、PC平台推出的《王国烽火》系列的最新作RPG+RTS的《炽焰帝国：末日之环》(Kingdom Under Fire：Circle of Doom)……

Kingdom under Fire
CIRCLE OF DOOM

5 越来越大，越来越松

关于游戏地图越来越大的问题，《上古卷轴》系列执行制作人托德·霍华德的一番解释再好不过：

每次我们制作一款《上古卷轴》新作的时候，人人都希望我们把游戏世界做得小一点。在以往我们谈起《匕首雨》和《晨风》会“更加集中”的时候，人们也都以为我们是指会把世界做得小一点。但实际上，《上古卷轴》系列永远不会做得小一点。永远不会。我们总是把游戏世界做大，做成巨无霸。为什么呢？人人都在质问我们：“你们这些疯子为什么把世界撑得无比广阔？就算你们把它做得小一点，大多数人还是逛不完！”

我个人的回答如下：如果你真地玩到世界小一点的《上古卷轴》，那肯定不会好玩。因为《上古卷轴》系列其实是种选择——玩家可以自由地选择以自己喜欢的方式做自己喜欢的事情。你必然需要足够广阔的世界和选择，只有这样才能让你的体验变得富有意义。

实际上，“《上古》系列”的每款作品我们都在调整地图尺寸。因为玩家的某些选择使得游戏流程千变万化。就算《晨风》的实际地域范围只有《匕首雨》的0.0001%大，但玩家的游戏体验却变得更加细腻耐玩。《湮灭》的实际地域范围要比《晨风》更广阔，但你旅行起来会更迅速，更方便。续作将延续《晨风》中自由探索的感觉，而且也不会丧失《竞技场》中旅行方便的快感，更重要的是，这一过程将充满更多的乐趣。

没错，游戏地图一定会越来越大的。《湮灭》就比《晨风》大……

和地图一样不断扩展边疆的将是越来越烧钱的游戏制作成本。尤其是欧美角色扮演游戏。如前所述，事实上已经没有一款作品不自称是“大作”了。没有足够的投入是无法在今天的欧美RPG领域立足的。

另外，从制作理念上说，欧美RPG今后的趋势很可能回归到《创世纪》系列的制作理念上去，即先创造一个广阔而有趣的游戏世界，然后在这个世界中做一个有趣而具体的游戏设定。类似《湮灭》这样强调“生存感”的作品会赢得越来越多的掌声。

不是每家公司都能像BioWare那样写出好的“史诗般的剧情”来，更不是每个公司都有那样的节奏把握能力。即便是BioWare认为自己在剧情控制方面最辉煌的一作《博德之门II》，也被部分玩家认为主线过于紧凑，而遭到批评。实际上《博德之门II》的世界要远比一代来得广阔，但是《博德之门》一代更为自由的探索感让玩家总觉得那才是更自由、更广阔的。相似的情况在《辐射》系列中其实早就上演过。

所以非线性的游戏进程一定会比线性控制的传统模式更加流行，成为未来的主流。主线剧情不好问题不大，只要世界够大，把玩家扔进去就是了……讨巧的做法，何乐而不为呢？



期待作品大检阅

最后再把2006年和不久的将来可以期待的欧美RPG大作一一点名。很多作品会在即将到来的E3大展上大放光芒，揭开神秘面纱，各位一定不要错过他们的消息哦！

Neverwinter Nights 2 《无冬之夜2》	
开发商	Obsidian
平台	PC
预定发售时间	2006年9月

Dragon Age 《龙腾世纪》(又译《龙岁月》、《巨龙时代》)	
开发商	BioWare
平台	PC
预定发售时间	2006年

Gothic 3 《哥特王朝3》	
开发商	Piranha Bytes
平台	PC
预定发售时间	2006年9月

Divine Divinity 2 《神界2》	
开发商	Larian Studios
平台	PC
预定发售时间	2006年

Mass Effect 《质量效应》	
开发商	BioWare
平台	Xbox 360
预定发售时间	未公布

Jade Empire 2 《翡翠帝国》新作	
开发商	BioWare
平台	Xbox 360
预定发售时间	未公布

Fable 2 《寓言》新作	
开发商	Big Blue Box
平台	Xbox 360
预定发售时间	未公布

Fallout 3 《辐射3》(又译《异尘余生3》)	
开发商	Besthda Softworks
平台	PC
预定发售时间	未公布

Might & Magic：Dark Messa 《魔法门：黑暗弥赛亚》	
开发商	Arkane Studios
平台	PC
预定发售时间	未公布

结束语

感谢大家这一路的陪伴，我们用了两期杂志的篇幅对“后黑岛时代”的欧美RPG作了一个总结与回顾。尽管洋洋万言，但还是有读者说这篇专题写得太粗略，不够过瘾。的确，有关欧美RPG的话题和内容是难以穷尽的。只怪笔者词穷笔拙，未能道其中奥妙于万一，实在有太多遗珠之憾。好在她历经变迁，却依然年轻；好在她的路还很长，冒险之旅正在展开。



离开那座黑色的孤岛，我们越过大海。
远远的，海上升起了明月，天际依稀浮现出陆地的阴影。
飘着，飘着，你问我：“累不累？”
我说：“长长的路的尽头是一片满是星星的夜空，很美，很美。”

Z的鼓动 Z高达MIA系列经典赏析

机动战士Z高达可以说是这段时期最大的冷饭了。在剧场版3部曲的推动下，各种周边商品都纷纷登场，无论是以前出过的，还是新发售的，实在是令人眼花缭乱。在这档期MIA也抢在模型之前推出了几款之前没有发售的新款式。虽然多少还是会有被抢钱的感觉，不过还是应该庆幸这些新作是在MIA技术最成熟的时候推出的，我们也不必担心过后还要再为更好的版本掏钱了。（希望如此吧……）

■ YU-NO



MSZ-006 Zeta Gundam(Ver 2.0)

作为主角专用机体的Z高达这次是第二次出现了，或许大家看到了Ver2.0字样会联想到前段时间发售的MG版Z高达2.0版。不过这个2.0可比那个早发售了3年。不过其代表的意义是一样的，同样都是结构经过大幅改良后所推出的第二版。限于当时的技术能力，早在2000年5月份发售的第一版是没有变形机构的。这次2.0版本，除了在关节上使用了新技术以外，还能够利用替换零件的方式实现变形。附带配件方面，有光束步枪、高能MEGA粒子炮、光束军刀这三样。光束步枪和高能MEGA粒子炮都可以按照原设定进行伸缩，不过需要注意的是高能MEGA粒子炮的体积非常巨大而且重量十足，所以摆造型的时候除非另外使用支撑物，否着是无法端起来的。总的来说这个Z高达虽然是三年前的产品，但是活动性一点都不输给新发售的产品，不过因为关节太多，所以要想摆造型就需要有一定耐心。另外，没有附带“WAVERIDER（冲浪者）”所使用的支架也是一个比较遗憾的地方。

发售日期	2003年5月
售价	1890日元

图片提供：YU-NO

▼不用替换部件，就能实现完全变形。

NRX-055 Bound Doc

巨大化的可变MS再次降临MIA的世界。MIA版NRX-055 Bound Doc的MS形态高度达到了165mm，比Z高达高出将近半个身子。左右不对称的上半身构造，再加上奇特的龟壳裙甲，呈现出的是一种另类的神秘美感。这次的Bound Doc虽然是大块头，但是活动能力一点也不弱，可以轻松摆出剧中所出现的各种造型。右腕机器爪可以独立活动的，左腕部分的扩散粒子炮存放仓也可以像设定一样打开，伸出小型机械手来抓住扩散粒子炮。在细节构造上，裙甲内部和左腕的盾牌部分都细腻的刻画出其复杂的机械构造。尤其是裙甲内部的构造精细度相当高，后方的三个大型喷射口可以独立活动。另外，Bound Doc变形为MIA形态时无需拆下或者替换任何零件就可完成，变型后的光束步枪可以挂在右侧。变型后的MA形态线条流畅，比原设定更加漂亮。附件方面因为此机体本身的武装并不丰富，只有光束步枪、扩散粒子炮、光束剑，还有持枪和持剑时所使用的手掌。既然有优点，那么缺点也会同样存在，因为这款MIA的体积大，重量也大，尤其是裙甲部分，所以在站立的时候膝盖关节会因为重心靠后而出现向后弯曲的现象。

发售日期	2006年2月
售价	4200日元

发售日期	2005年11月
售价	1785日元

RX-139 Hambrabi

Z高达系列的MS总是不缺样子奇特的，Hambrabi正是这些奇怪MS的其中一员。样貌十足像海洋生物的Hambrabi在剧中也算是活跃一时，很有特色的外形再加上奇特的武器"海蛇"更添加了不少"邪气"(笑)。这个MIA版的Hambrabi同样是靠替换不同零件实现变形，另外关节的活动性不错，但是因为肩部的装甲版是固定的，所以一定程度上限制了手臂的活动范围。附带武器有：大型长管光束步枪、光束剑、海蛇(发射形态和收纳形态各一个)，另外还附带了使用海蛇的专用手掌部件。另外还附带有MA形态专用展示支架。

Marasai和Galbaldy β都是拥有吉翁系特征的联邦机体。正因为如此，所以在剧中仍然是担当反派角色活跃于前半部分的剧情。MIA版的Marasai和Galbaldy β体型相对来说比较修长，给人的感觉更为精悍。附带武器方面，两者的武器都比较简单，只有光束步枪和光束剑，其中Galbaldy β的盾牌可以伸缩。其实真正的吸引人的是其附带的大气层降落设备，这套可拆卸的设备可以使这两款MS重现剧中经典的降落地球场面，有能力的人应该买几个来组队哦！至于缺点方面，这两款都没有什么大的缺点，如果真要说缺点的话Marasai的颜色给人的感觉就是有点太过玩具化了，除此之外就没其他大问题了。

RMS-108 Marasai

发售日期	2005年3月
售价	1575日元







发售日期	2005年5月
售价	1575日元

RMS-117 Galbaldy β









发售日期	2005年4月
售价	1785日元

Z高达里面的经典机体，其圆盘形的MA形态使人印象深刻。MIA版的ASSHIMAR在形体的修饰和变形机构上制作的相当完美，流畅的变形过程也使人愉快。惟一要抱怨的就是跨部关节活动范围太小，只能向两边极为有限地撑开，无法摆出双腿叉开的站立动作。因为ASSHIMAR本身并无光束剑，所以附带的武器就只有光束步枪了。MA形态附带有专用的展示支架。

NRX-044 ASSHIMAR

伊瓦利斯新兵手册

《最终幻想XII》不升级通关指南

说起邪道，“《FF》系列”的邪道打法一直以来都层出不穷，在《游戏·人》的“邪道攻略”栏目中各位玩家应该也见识过一些了。在这些从不可能到可能的论证过程中，很多人都可以发现《FF》系统设计上的精妙与几近无限的可扩展性。胜负师在囫囵吞枣似地将五年等一回的神作——《最终幻想XII》通关一遍后，总觉得其中的一些细节十分微妙，不免惹人联想：没有经验值的BOSS和赏金怪物、执照盘的设计、必杀技执照的位置、必杀技的特性、偷盗技能的作用、デジョンの魔片的存在、增加HP上限的轻装备、取得经验值为0的饰品……这些看似独立的元素串连在一起时，脑海中浮现的居然只有“不升级”这三个字！这些设计是否都是游戏制作者们在为“不升级通关”提供便利呢？因为有这样的联想，所以才有了下文。

■ 胜负师





邪道攻略

不得不承认的是，这是一篇充满怨念的邪道攻略，其中包含了一次意外升级，一次意外覆盖记录，一次意外计算失误导致重新点击NEW GAME……在独自论证的过程中还出现了考虑不周详或钻牛角尖的地方，使攻略难度徒增。好在有一位台湾玩家在关键时刻指点迷津，才使本次挑战得以顺利进行。自己作为一个RPG邪道打法的“新兵”，在这次十分有意义的经历中也充分认识到了集体智慧的重要性。应该指出的是，经过数次修正，以下所述的打法相对来说比较容易实现，并没有加上各种增加难度的限制，也没利用到交易品，所以显然不是不升级通关的惟一方法，《FFXII》博大精深的系统也依然有着不断挖掘的可能性。

01 王都ラバナスタ

首先可以操作的是雷克斯的部分，因为不会取得经验值，（也不会取得LP）所以见人就杀或见人就跑都行。情节过后，来到王都拉巴那斯塔，可操作主角梵。梵的初始状态如下：（HP与MP为无装备时的状态，NEXT指下次升级所需的经验值，下同）



角色	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
梵	01	82	26	23	20	24	24	0	51

梵初始执照：アクセサリ1（オルアケアの腕轮）、盗む、军刀装备（ミスリルソード、ミスリルブレイド）、轻装备1（革の帽子、革の服）



一开始是梵与三只老鼠的战斗，因为无法避免，所以会获得9点经验值和6点LP，记得要使用偷盗，这是金钱的主要来源。接下来当然是依次去道具店和砂海亭发生剧情，会消费5点LP学习执照アクセサリ1（オルアケアの腕轮）。经过一些教学内容后便会开始第一个任务。

02 东ダルマスカ沙漠

东边沙漠的敌人除了霸王龙外都不强，但因为是低等级通关，所以只能偷不能杀，体力不足时可以回王都用记忆水晶来回复，初期的资金要精打细算一些，一个ポーション也是能省则省。原始装备外加オルアケアの腕轮，梵就有127点HP了，可以和赏金怪物はぐれトマト慢慢磨，但要注意别把两个以上的杂兵引到身边，那样可就麻烦了。打倒西红柿可得3点LP，而所有的赏金怪物都只有LP，没有经验值。此时梵的LP为4点。



心得 1. 行走

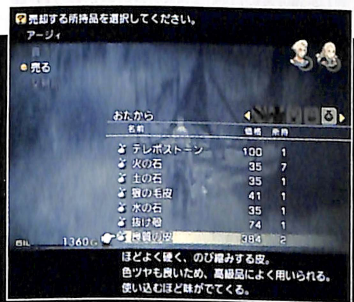
在与敌人接近时角色会处于警备状态，此状态的行走速度会变慢，容易受攻击。所以在战区中行走时应尽量按住R2键进入逃跑模式。但要注意的是，逃跑模式中不能开宝箱、开机关、开地图，所以R2键应收放自如。

03 王都ラバナスタ

打倒西红柿后回城，接下来去ダウンタウン的ダラン老爷爷处发生情节。在去南边草原之前，记得先卖掉“盗窃物资”，然后去魔法屋花200块买白魔法ケアル，如果有闲钱还可以花500元买技能ライブラ，这个在后面一点买也可以。

心得 2. 购物

在不升级攻略中，很长一段时间里金钱的主要来源是偷盗，而且因为我方成员能力较低，偷盗的对象往往只能是一些低等级的怪物，他们身上的东西都不怎么值钱，在偷的方面可能会花去不升级挑战者不少的时间。所以买东西要尽量节约，只购入当前需要的道具、装备、魔法或特技。



04 ギーザ草原

在草原上依然是能偷则偷，一路偷到游牧民的集落处，花500元购入饰品バングル一个。此处可让潘妮罗成为同伴，其初始状态如下：

角色	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
潘妮罗	01	66	36	20	18	23	24	19	51

潘妮罗初始执照：白魔法1（ケアル、ブラナ）、白魔法2（ポキャル、ポイゾナ）、ダガー装备1（ダガー、メイジマッシャー）、轻装备1（革の帽子、革の服）

在进入战斗区域前，需要先关闭潘妮罗的因势制宜系统，以免她杀死敌人而取得经验值。在草原上有两只提着大刀的ウェアウルフ，实力极强，从他们身上偷来的皮革可以卖出近300元的价格。如果要在他们身上偷东西，那么可以采用这种方法：以梵为队长，在接近目标后使用偷盗指令，然后把队长换成潘妮罗，在梵偷的动作做出来时，潘妮罗就立即逃跑，ウェアウルフ会转身把梵砍死，但却追不上小潘了。潘妮罗初始状态时便有“白魔法1”的执照，所以体力回复的问题基本可以解决，要完成太阳石的情节并不困难。



05 王都ラバナスタ

回ダウンタウン南部的老爷爷处报告，潘妮罗会离开。去ダウンタウン北部的5番仓库发生情节，便可从左边的门进入カラムサイズ水路。不过进入之前最好能先购买火、冰两种低等级黑魔法，并准备10个以上的ポーション以备不时之需。

06 カラムサイズ水路

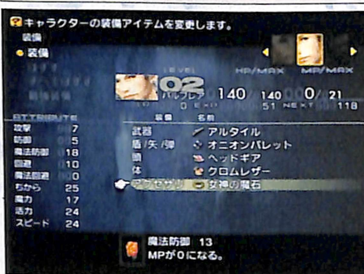
由于在下水道里只有梵一个人，所以不要过于注重偷盗，以免引来太多敌人而来不及回复。进入ラバナスタ王宫后就不能退出来了，不过在这里只会有一个喊人的谜题，并不会发生战斗。

绕了几个圈子，终于在王宫深处偷到女神の魔石，而同时，空贼巴尔福雷和他的助手芙兰出现在梵得面前。

角色	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
巴尔福雷	02	100	21	25	17	24	24	0	118
芙兰	02	86	25	23	18	20	23	0	118

巴尔福雷初始执照：盗む、应急处置、铳装备1(アルタイル、カペラ)、铳装备2(ヴェガ、シリウス)、轻装备1(革の帽子、革の服)、轻装备2(ヘッドギア、ヘッドガード、クロムレザー、レザープレイト)、重装备1(レザーヘルム、ブロンズヘルム、レザーアーマー、ブロンズアーマー)、盾装备1(エスカッション、皮の盾)

芙兰初始执照：盗む、白魔法1(ケアル、ブラナ)、黑魔法1(ファイア、サンダー、ブリザド)、弓装备(ショートボウ、银の弓)、弓装备2(エイビスキラー、キラーボウ、ロングボウ)、轻装备1(革の帽子、革の服)、轻装备2(ヘッドギア、ヘッドガード、クロムレザー、レザープレイト)、重装备1(レザーヘルム、ブロンズヘルム、レザーアーマー、ブロンズアーマー)、盾装备1(エスカッション、皮の盾)



回到下水道，这时可以设置因势制宜了，推荐将梵和巴尔福雷的战略设为对眼前的敌人进行偷盗，芙兰则在我方队员70%以下时使用白魔法ケアル回复，一路上基本就没什么大问题了。巴尔福雷可装备女神の魔石增加魔防，反正他也用不了魔法，有没有MP无所谓。

BOSS 帝国军剑士×4

在东部水量调整区遇到艾雪被帝国军队追赶，众人与4名剑士发生战斗。因为这实际上属于BOSS战，所以只会取得8点LP，并不会取得经验值，但不要让艾雪杀死敌人，不然就没有LP了。帝国军剑士实力不强，采用各个击破的办法就行了，注意回复。



胜利后艾雪成为GUEST同伴。能力如下：(有装备情况下，下同)

GUEST	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
艾雪	03	105	32	26	22	24	23	/	/



BOSS プリン×4

才没走几步，又是一场BOSS战。プリン的弱点是火属性，如果之前购买了ファイア，那么芙兰就可以针对其弱点攻击，可以达到150左右的伤害。同样是采用各个击破的办法，胜利后可得8点LP。

接下来要做的是很古怪的事，那就是把艾雪砍死！这是因为GUEST同伴不能控制，要避免她杀死敌人取得经验值，那就只能委曲她了。

BOSS ブッシュファイア

火马用通常打法是很难战胜的，它的普通攻击虽然还不算太强，但全体攻击可造成80点左右伤害，并附加猛毒状态。这里要说说艾雪的因势制宜，虽然她是GUEST同伴，但她的战略从她的表现来看也是可以推测出来的：

①队友战斗不能时对其使用フェニックスの尾。

②我方成员体力40%以下时对其使用ポーション。

③对眼前的敌人使用普通攻击。

而且GUEST同伴使用道具是不会消耗道具栏内的道具的。根据这一特点，这个BOSS的打法就变



成了保护艾雪！只要队长站在马和艾雪中间，那么马就只会攻击队长，而艾雪会帮我方成员回复，所以只要保持全员体力在90点以上，那么就不会全灭。万一艾雪死亡，那一定要尽快用フェニックスの尾将其复活。打倒火马可获得3点LP，不过之后众人被帝国军逮捕，艾雪离队。

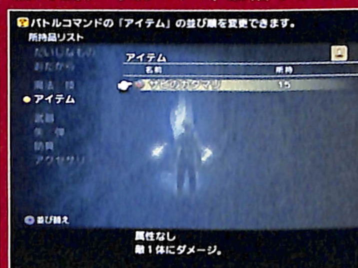
心得3. GUEST

在进入逃跑模式时，GUEST角色是不会主动进攻的，这一点可以好好利用。但GUEST角色不能被换下场，所以如果要实施偷盗或其他活动时，最好先把GUEST角色打得战斗不能了，以免杀死杂兵。

07 ナルビナ要塞地下牢

BOSS ダグド、ガドリー、グイッチ

在牢中装备和道具被没收，以空手对三只小猪的确有些困难。这里有两种打法，一是靠点运气，一上来就让梵偷盗，巴尔福雷攻击同一个敌人，如能偷到ポーション就集中二人之力先消灭其中一只。(如果没偷到，那就读档重来吧)消灭一只后还是要偷，如果能再偷到一个ポーション，那就可以轻松通过了。不过有时会偷到钱和毒消し，那就糟了。还有一种方法是在战斗前反复S/L，在牢房的宝箱内取得16个サビのカタマリ(一次读档可拿4个)，这种攻击道具的特点是最多可打自己体力最大值的伤害，无视敌人防御，这样的话巴尔福雷最多能打100点的伤害。但此道具攻击力很不稳定，有时只能打十几点，总之是看人品的一战。用前一种打法要先打没有加物防的那两只猪，用后一种打法则相反。胜利后可得6点LP。





在地下独居房入口找回被没收的装备和道具后，通过严重警戒区域。在救出巴修后，可让他成为GUEST同伴，其状态如下：

GUEST	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
巴修	04	162	22	27	21	21	23	/	/

08 バルハイム地下道

四人落入バルハイム地下道。在邦加族商人那里准备10个左右的凤凰尾，而ポーション所持数量最好能在50个以上。另外，还要帮巴尔福雷和芙兰买好一点的防具。这里还能购买HP50%和30%的动作条件，建议将我方全员的第一条战略设为我方成员体力50%(或30%)以下使用ポーション，芙兰虽然有白魔法，但魔法动作慢，回复量也只是80点左右。此时巴修身上没有装备，实力弱得很，可以不去管他。

接下来要走一段相当艰难的路，因为不能去杀一路上吸能源的敌人，所以最好先熟悉一下地形，以免走了死胡同，又要折返。因为要消耗30%的能源才能开门，所以不可避免地要杀死一只吸能源的敌人。直冲到第37作业区画，入口处就有一只吸电虫，经验值为165点，LP2点，因为GUEST会分取经验值，所以四分之一也就是41点经验值并不会造成梵升级。但如果敌人死时只有一人和GUEST，那么GUEST会分担一半的经验值，所以在敌人快死时我们选择把梵和芙兰换下场，这样巴尔夫雷就只获得82点经验值。此时三人的状态为：

角色	LP	NEXT
梵	31	42
巴尔福雷	27	36
芙兰	21	118



这里可回复40%左右的能源，此时应快速跑到开关处，能源刚好在30%以上，这样就可以开门了。因为能源不足时会出现大量不死系





的敌人，实力比较强，所以还是尽量不要在这里偷东西了。

通过这一段后，会有记录点，而巴修得到装备变强了。他的战略应该是"对队长攻击的敌人使用普通攻击"和"对眼前的敌人使用普通攻击"，所以要避免他杀死敌人取得经验值。下个记录点离现在所在的场所并不远，应尽量保存回复药。

BOSS ミミッククィーン



这是不升级挑战中最为困难的战斗之一，BOSS不但体力够多，而且身边还有几只有经验值的吸电虫。BOSS战前应将第一条战略设为"我方成员体力50%以下用ポーション"，第二条为"对队长攻击的敌人使用普通攻击"，芙兰为"对队长攻击的敌人使用黑魔法ブリザド"。推荐将巴尔福雷设为队长。在BOSS场地入口处由队长发起攻击，只攻击BOSS，不打其他的吸电虫。其他人也会相继攻击BOSS本体。巴尔福雷和芙兰后退一些，这样可以处于缺口内，并与BOSS保持距离。芙兰的MP用完后改第二条战略为"普通攻击"。梵和巴修会接近攻击，比较容易死亡，记得及时回复和复活，以免BOSS和杂兵集中攻击巴尔福雷和芙兰。这场BOSS战有很多运气因素，第一是巴修要多发动连击，这样才能减少BOSS战的时间，时间越长对我方越不利；第二是要指望BOSS少用全体攻击。BOSS的地震对全体造80点左右伤害，而雷击的伤害值在160点以上，对我方成员均可一击必杀，好在有距离限制，基本上只会令梵和巴修触电倒地。总之只要一有人死就马上用フェニックスの尾复活，千万不可迟疑。

就算是这样，我还是反复打了七八次才在全体存活的情况下将这个BOSS打败，而且几乎用完了身上所有的回复品。这个BOSS有5点LP。

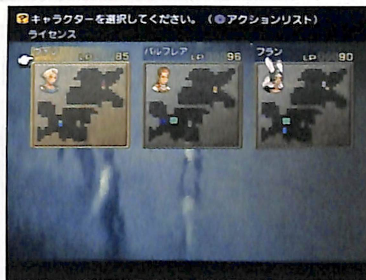
09 ギーザ草原

按照流程，下面不是要返回王都吗？为什么要去草原？别急，接下来的这项工作是降低不升级挑战难度十分重要的一环，为此我们还要做一些准备工作。先砍死巴修，一路上多偷点东西，之后要花钱的地方还多着呢！然后去砂纹之迷宫右上角的ナルビナ城塞花1000元购入银の弓。让梵花15点LP学习执照アクセサリ2，然后装备バングル。之后从砂纹之迷宫右下角的那条路前往ギーザ草原，前往草原下方的记录点。在这里，我们将开始伟大的"抠LP"的重大使命！方法说来简单，就是反复杀不会主动攻击的小兔子。1级小兔子的经验值为7点，LP1点。让一个队员和GUEST角色组队时可分获3点经验值；4人的队伍每人可分获1点经验值，两种方法全体都能获得1点LP。在此记忆点左侧不远处有两只小兔子，右侧一出来就有一只，因为经过记忆点所在位置就等于刷了两个屏幕，被杀死的敌人就会复位，并不需要到处找这种敌人。但要注意的是，只能杀1级的小兔子，2级兔子的经验值比较多。因为梵装有バングル，是可以看到敌人等级的。1级的兔子让芙兰装上银の弓可以一箭一只，免去了兔子逃来逃去的麻烦。这个抠LP的过程相当枯燥，要花费一个半小时以上，采用以上方法可以节省一些时间。在残忍地杀害了64只天真无邪、人畜无害的小兔子后，最终，各角色的状态如下：

角色	LP	NEXT
梵	85	1
巴尔福雷	96	1
芙兰	90	2







10 王都ラバナスタ

进入王都会队伍解散。在ダウンタウン发生情节后，巴修正式加入，不知怎么的，他会降下一级，具体能力状态为：

角色	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
巴修	03	141	21	26	21	20	23	35	217

巴修初始执照： アクセサリ3(アームガード、トルマリンの指轮)、ライブラ、军刀装备(ミスリルソード、ミスリルブレイド)、剑装备1(ブロードソード、ロングソード)、ブレイカ一装备1(ハンドアックス、フレイル)、轻装备1(革の帽子、革の服)、重装备1(レザーヘルム、ブロンズヘルム、レザーアーマー、ブロンズアーマー)、重装备2(サーリット、アイアンヘルム、スケールアーマー、アイアンアーマー)、盾装备1(エスカッション、皮の盾)、盾装备2(バックラー、ブロンズシールド、ラウンドシールド)



如果不进行上面的抠LP行动，那么巴修的LP应该只有3点。（即在他初次登场后所获LP的一半）去砂海亭找巴尔福雷和芙兰，这样队伍中的正式成员就有四人了。完成3个E级任务，テクスタ(LP2)、花サボテン(LP2)、レイス(LP5)，可得9点LP，レイス可能以现在的能力打起来有难度，那就让梵花85点LP经过アクセサリ4学会1级必杀，轰出3连击以上应该就能把它秒掉。去公会领取猎人等级上升的奖励デジョンの魔片×2、テレポストーン×2。之后先不要去空中都市，因为去了之后有一段时间不能返回王都。此时让巴修再次前往ギーザ草原赚LP处，单独1人再次残忍地杀害30只天真无邪、人畜无害的1级小兔子，让4人的状态变为：

角色	LP	NEXT
梵	39	1
巴尔福雷	135	1
芙兰	129	2
巴修	74	7

巴尔福雷可以花费全部LP经过アクセサリ1、アクセサリ2、アクセサリ5、アクセサリ9习得1级必杀技，芙兰花费110点LP经过计算尺装备1、メイス装备2、メイス装备3习得1级必杀技。去西门的飞空艇港口找巴尔福雷，前往空中都市。

心得 4. 必杀技

很多场合大家都只能使用1级必杀技，所以要达成较大伤害就需要分开放必杀技，比如有三个人会使用必杀技，那么队伍结构和顺序就应该是"甲(MP满)放必杀→甲(MP空)+乙(MP满)放必杀→甲(MP空)+乙(MP空)+丙(MP满)放必杀"。这样就可以放三轮必杀技了。

11 空中都市ビュエルバ

到达空中都市后，拉萨成为GUEST同伴，他的能力状态如下：

GUEST	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
拉萨	02	84	39	21	28	23	24	／	／

他会在自己体力较少时使用ポーションまたはハイポーション，因为其实力比较弱，所以在魔石矿中不必管他的举动。在魔石矿深处遇到邦加莫南众，拉萨离队跑开。



BOSS 邦加莫南众

这场战斗可以逃跑，但现在我们有三个必杀，这4个家伙身上有丰厚的22点LP，所以不能放过。必杀技分三次来放，每个都必须在3连击以上，以融合技追加打全体4人。前两个必杀不要打带头的邦加猎人，他被打退了其他人身上的LP就拿不到了。

巴修有96点LP了，用掉95点经过ブレイカー装备2、ブレイカー装备3习得1级必杀技。众人退出魔石矿，经过"散布谣言"的活动后，去找安德鲁对话，发生情节后众人来到了帝国的一艘战舰上。

心得5.融合技

融合技是增加必杀技威力的有力武器，因为接下来的多场BOSS战，我们只能使用1级必杀，所以3连击以上或7连击以上才能分别打出火与土的融合技。融合技对范围内的所有敌人有效，使用时应注意周边有没有杂兵，以免毙普通敌人而取得经验值。

12 战舰リヴァイアサン

情节过后，沃斯拉成为GUEST同伴，他的状态为：

GUEST	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
沃斯拉	06	217	28	35	22	21	27	／	／

沃斯拉使用的是双手剑，攻击力不低，不过现在敌人的体力也不少，一两刀是砍不死的，所以也不必太在意沃斯拉的举动。因为一碰到红外线就会触发警报，敌人就会源源不断地涌过来。所以选择最短路线十分重要。

一路上的杂兵中最值得注意的是枪手，因为铳是防御无视型武器，所以可以造成90点左右的伤害。因势制宜的设置和之前的差不多，及时回复即可。

BOSS ジャッジ×2、帝国军剑士×3、帝国军魔导士

进入下层中央的ブロック之前要保证全体存活，因为一进入就会遇到6名帝国军士，不能记录使这一场战斗更加艰难。虽然打倒两名ジャッジ就算赢了，但6人的攻击力都不低，集中力量的话可以一下子秒杀我方的一名队员。ジャッジ以外的敌人有经验值，所以可以使用之前在公会得到的デジョンの魔片，消去杂兵，再使用必杀技干掉ジャッジ。不使用魔片的打法是使用2连必杀战术。就是对其中一个BOSS用三次2连击的必杀技，这样不会出现融合技，也不会波及杂兵；然后放第四个必杀，3连以上就能消灭另一个ジャッジ。有人可能会问，如果范围内有杂兵怎么办？这样融合技不就把他们也消灭了吗？



其实只要这一击可以将BOSS直接消灭，那么就算范围内有杂兵被杀死，也是不计算经验值和LP的。打倒ジャッジ可得7点LP，两个就是14点。

救出艾雪后她会正式加入，其状态如下：

角色	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
艾雪	03	101	34	22	22	24	23	200	217

艾雪初始职照：アクセサリ1(オルアケアの腕轮)、アクセサリ2(バングル、钢のゴルゲット)、白魔法1(ケアル、ブラナ)、白魔法2(ポキャル、ポイゾナ)、剑装备1(ブロードソード、ロングソード)、剑装备2(アイアンソード、ゾーリンブレイド、古代の剑)、轻装备1(革の帽子、革の服)、重装备1(レザーヘルム、ブロンズヘルム、レザーアーマー、ブロンズアーマー)、重装备2(サーリット、アイアンヘルム、スケールアーマー、アイアンアーマー)、盾装备1(エスカッション、皮の盾)、盾装备2(バックラー、ブロンズシールド、ラウンドシールド)

视手头金钱数量在旁边的道具店进行补给。前行一段后，沃斯拉离开，而潘妮罗会正式加入，其状态为：

角色	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
潘妮罗	03	99	41	21	19	24	24	320	217

初始执照与先前相同。至此全部主角都加入了，不会再有人离开。(没有经过抠LP行动时，艾雪的LP应为91点，潘妮罗为216点)

BOSS ジャッジ・ギース、帝国军剑士×3



这可以说是目前为止最简单的一场战斗，只要进入战斗后有任意一人以MP全满状态出现，那就可以接近BOSS后立即用必杀技。只要能形成4连击以上就能将BOSS一击必杀，身后的帝国兵可以完全无视。这个BOSS有22点LP。

心得6.必杀连携

因为都是1级必杀技，所以连携方面主要靠的是按R2键翻页。而要打出高连击的话，那在必杀过程中按R2和按△□×键一定要果断，但也不能太着急，以免错过填充按键。R2可以用左手食指来按，这样左手按键的准确率和反应可以提高一些。注意不要太紧张，以免R2按得太急而错过可以填充的机会。一人放必杀时可R2和△键交替连按来实现较高连击。(胜负师用单人最高曾打出11连击)

13 空中都市ビュエルバ

现在人员齐整了，理论上说，艾雪、潘妮罗两人还可以去杀小兔子抠LP，配合巴修，一共可以再杀76只小兔子，得76点LP，但实际上已经没有这个必要了。艾雪从白魔法2的执照一路向上，花费165点LP习得1级必杀，而财大气粗的潘妮罗就很随意了，建议从白魔法1一直向下，花225点LP习得必杀技，这样她的体力可以上到244，不会轻易被秒。接下来先完成ニーズヘッグ(E级LP5)的赏金任务，用必杀轰即可。然后去王都，为巴尔福雷买把2400元的铳；再购买绿魔法プロテス，艾雪可以使用。然后去空中都市发生情节，前往大砂海。



14 大砂海オグル・エンサ

这里的西红柿和ウルタン・エンサ族战士攻击力都不低，大火球萨拉曼德更是有十条命也惹不起。所以这里应该选择最短路线直冲地图最西侧。在进入大砂海オグル・エンサ之前，可以由艾雪为大家用绿魔法加物理防御力，用众人一路接力就能通过此处。半路上，沃斯拉再次加入成为GUEST同伴，能力如下：



GUEST	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
沃斯拉	07	244	34	37	22	21	27	/	/

他的攻击力不弱，所以还是不要让他惹是生非的好。建议在第1石油工场的高台处拿一下地图，这样会好走一些。

15 大砂海ナム・エンサ

在风化する岸辺会遇到ウルタン・エンサ族与他们的天敌ウルタンイーター在战斗。这只大乌龟对我方基本上是一击死的，而他身边还有ウルタン・エンサ族战士，所以还是要讲究一些战略。ウルタンイーター在杀死所有ウルタン・エンサ族前是不会攻击我方成员的，所以可以让巴尔福雷和芙兰在远处尽情攻击。在ウルタン・エンサ族全灭后再用必杀轰死。其实让巴尔福雷一人与之周旋也行，因为BOSS的移动速度很慢，和它保持距离的话它根本就打不到巴尔福雷，但巴尔福雷要装备人造破魔石，以防BOSS的冰魔法攻击。巴尔福雷的枪威力不小，只要多和BOSS绕绕圈子就能将其打败。在大乌龟身上能捞到8点LP哦！如果此时往回走，到大砂海オグル・エンサへ处会发生剧情，回记忆点处可以得到イクシロの实。然后一直往西行，在王墓入口处会遇到商人，在这里补充些回复品。



心得7. 连携时间

这里说一下连携反应时间的相关特性。必杀技开始时反应时间为4.00秒。连携成功，反应时间会停止，同时回复一定的时间，而时间回复量就是本次所用去时间的一半。比如在反应时间还有3.50秒时花了0.36秒连携成功，那么就会在原有3.14秒反应时间上加0.18秒，即下一轮的反应时间为3.32秒。了解这个特性，对连携的把握会有一定帮助。

16 レイスウォール王墓

BOSS ガルーダ

BOSS是飞行系的敌人，普通攻击的话只有远程武器才有效。使用イクシロの实可以使这只大鸟变弱，但事实上拿不拿都无所谓，因为我方的轮番必杀技已经可以送它归西了。打败BOSS后可得11点LP。



之后让巴尔福雷花45点LP习得轻装备4，购入ウォーワーカー和バルキーコート，每件1400元，这样他HP可达330点，王墓中的敌人很难将他秒掉。



BOSS デモンズウォール

第一座恶魔之墙以现有实力应该可以战胜，还是使用必杀技车轮战术。第二座墙比第一座弱，所以更容易对付。除GUEST同伴外，最好不要有人中异次元攻击，要不然就没法获得LP了，第一座墙有30点LP，第二座为9点。

心得8. 换人战术

因为《FF XII》中可在战斗时即时调出菜单，调整排兵布阵，所以换人使用必杀技、换人后进行回复或复活、换人挨打等战术都可以好好利用。需要注意的是，当我方人员被锁定，名字变为红色时是不能换人的，如被BOSS的大招锁定，那就应该及时做好回复和复活准备。

之后是开南北两处的机关，这里的敌人一次攻击伤害大都超过40点，以小巴的体力硬撑应该是没问题的，而且还可以用传送装置退出来存档回复，所以并无大碍。

BOSS 魔人ベリアス

终于遇上召唤兽了，还是用必杀技轰。总之不能让BOSS有喘息的机会，被召唤兽动起手来，咱们这点HP还是扛不住的。打败魔人可得到第一个召唤兽，而且还有每人15点LP，挺爽的。



17 帝国军轻巡洋舰シヴァ

BOSS ヴォースラ、帝国军剑士×3

得到晓的断片后退出王墓，发生剧情，一行人被带上了帝国军轻巡洋舰シヴァ上，而他们的对手是沃斯拉。因为帝国军剑士的干扰，所以这里要使用一个デジョンの魔片将杂兵消去。什么？你没有去公会拿魔片？没关系，这里还是可以采用"2连击战术"，也就是先让单人只使用2连击的必杀技，把沃斯拉的体力打到六成以下后，再使用一次6连击以上的必杀技，就能把BOSS击毙，而这样直接干掉BOSS是不会波及杂兵而取得经验值的。注意，芙兰在这场战斗中处于狂战士状态，不能使用必杀技。打败沃斯拉可以得到30点LP。



18 ガリフの地ジャハラ

咱们不忙着去ガリフの地ジャハラ，先去东边沙漠完成仙人掌事件，可以获得火属性的子弹，再让巴尔福雷花30点LP习得召唤兽，并买一把4000元的铳，那么他的战力就相当强了。ギーザの草原现在处于雨季，我们顺路可以打败赏金怪物ケロゲロス(D级 10点LP)，这只大青蛙出现的地方旁边就有记录点，队伍中又人人会用必杀技，应该不难应付，可先让巴尔福雷召唤魔人消耗其体力，大青蛙怕火属性。现在一路上的敌人攻击力都很大，如果想选择比较简单的方法前往目的地，那就可以在王都花500元租一只陆行鸟，在事先了解目的地方向的情况下，三分钟的使用时间足够玩家从ギーザの草原南下，来到オズモーネの平原，再向地图左下方移动，进入ガリフの地ジャハラ。



19 エルトの里

在ガリフの地ジャハラ见过最长老，拉萨又会成为GUEST同伴，他现在的能力为：

GUEST	等级	HP	MP	力	魔	活	速	LP	NEXT
拉萨	05	142	47	22	31	29	27	/	/

他体力较少时会使用ハイポーション进行回复。在此地需要购入三套レッドキャップ和ブリガンダイン，每件价格2500元，装备后可使HP达到400以上，肉盾制造成功！当然，事先要让三人学习"轻装备5"的执照，这里建议的是巴尔福雷、巴修和芙兰。因为HP值高了，所以回复道具也要更换成ハイポーション，在样一来就要花不少钱，钱不

够的话还是先到处去偷点吧。在此借用陆行鸟的话，第一次是免费的，之后每次30元，价格低廉。骑陆行鸟向オズモーネの平原地图最右侧移动，进入ゴルモア大森林后不要下陆行鸟记录，而是一路跑到森林最右侧的一个封印前，在那里下鸟会发生剧情，就能进入エルトの里了。

20 ヘネ魔石矿

在エルトの里梵因问及芙兰的年龄而遭到众人的BS。之后直接用传送水晶传回ガリフの地ジャハラ，因为接下来要去的ヘネ魔石矿十分凶险，矿坑中怪物的伤害力在100左右。虽然我们手上有几名肉盾角色，但魔石矿中的死亡率依然很高。在熟悉地形和开关开法之后，可能还是需要使用不少回复道具才能挺过去。终于来到矿坑最深处，这里迎接各位的将是一场硬仗。在



打BOSS之前，可以再做一点有益的工作，就是传送回王都，完成ワイバーンロード(D级 LP8)的讨伐任务，再去东边沙漠杀两只1级的仙人掌。此时，梵的LP应为225点，只要用掉所有LP经过アクセサリ8、アクセサリ12、アクセサリ15，就能习得2级必杀技；潘妮罗应为240点，她从ダガー装备2、棒装备1出发，选LP少的格子走，那么花230点就能习得2级必杀技了。

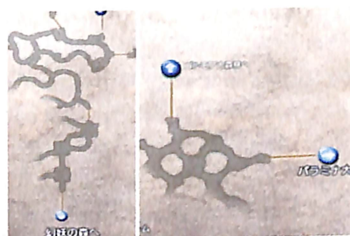
BOSS ティアマット

试玩版中出现的BOSS，体力相当厚实，用必杀技轮流轰，并多让梵和潘妮罗参与，可增加必杀技和融合技的威力。(Lv1技使用2回以上+Lv2技使用3回以上、Lv2技使用5回以上分别为水和风的融合技)不过就算是这样，也未必能把皮糙肉厚的BOSS干掉。而エーテル数量有限，所以只用必杀技不一定行得通。另有一种费时费力、但确实可行的召唤兽战术，就是召出魔人后，巴尔福雷边攻击边在原地转圈，这样是可以回复MP的，因为他的MP上限只有21，所以运气好的话可以在召唤兽退场后将MP蓄满，然后再用召唤兽，如此循环即可。但需要注意的是，魔人此时体力只是902，所以要将巴尔福雷的战略第一条设为我方体力60%以下时使用ハイポーション，让魔人可以多撑一些时间，并能发个大招华丽退场。只是巴尔福雷和魔人对BOSS一击只能造成两三百的伤害，所以就算这个战术运用得比较顺利，也需要很长时间才能将其打败。而且，万一巴尔福雷的MP没有蓄满，那还是需要有肉盾吸引火力，而巴尔福雷则跑到一边绕圈，当然他也要负责复活肉盾的工作。BOSS有一招会把我方打成ドンアク状态，如果活力比较高那这招的命中率不会很高，但万一中了，除非学习了万能药的知识，不然现在是无法主动解除的，(用白魔法？放必杀已经用完了所有MP，怎么用魔法？)只有等过一段时间它自己解除，所以还是比较难应付的。因为以上种种原因，这场战斗的时间可能会超过30分钟！对玩家的耐性是个严峻的考验。花这么大力气打败BOSS，只能获得15点LP，感觉真是不值啊！



21 ゴルモア大森林

回到エルトの里后，就可以通过森林中的结界了。如果从右侧结界前行，会遇上一条绿龙，这个大家伙一点比不上一个BOSS容易对付，所以还是需要准备相当数量的ハイポーション，而回复各种异常状态的药品要多准备一些。这无疑对财务状况不佳的7人组来说是雪上加霜。如果要开打的话，首先要用デジョンの魔片把两个杂兵消去，以免得经验值。必杀技轰一轮下来应该只能削减BOSS一半左右的体力，之后还要用召唤兽战术和BOSS慢慢磨。但比较麻烦的是BOSS的必杀技シオウルスボール会让范围内的我方角色中混乱、くらやみ、猛毒、オイル、スリップ、沈默等一堆异常，这会很大程度影响战术的实施。应对方法是先解除中招角色的装备，以免自己人打自己人造成的损失。BOSS一般都会优先对身上





有油的角色使用火球，必然是一击必杀的。所以如果巴尔福雷中了オイル，一定要设法用あぶらとり纸解除，不然就算召唤出魔人，也还是会成为BOSS的目标。这么打大概也要花上半小时才能把绿龙干掉，LP也就14点，太寒酸了。

其实我们不必这样大费周章，只需要坐陆行鸟从ゴルモア大森林往下行，进入幻妖の森，然后向右走一小段路就能到达パラミナ大峡谷，然后一路向右上方便可到达神都ブルオミシェイス了。这样就可以绕过该死的绿龙了。"有什么了不起的？不就14点LP吗？咱不要了！"

22 ミリアム遗迹



在神都发生剧情后，还是租陆行鸟以保一路安全，向南方移动，即可到达ミリアム遗迹。遗迹中的小蝙蝠也能造成200多点伤害，部分敌人的攻击400多HP可以造成一击死，所以尽量以死亡人数硬拼，按着R 2 键尽快冲到下一块区域中，等四下无人时再将同伴一一复活。这种打法很窝囊，但在全员最高3级的情况下却别无他法。在默示の回廊打倒绿色水晶不会取得经验值，但会得到10点LP，而且还会出现记忆水晶。在调查大剑时会出现大批敌人，要小心。回到起点后先退出记录，然后再去开石像机关。每个石像机关处都是万分凶险，会出现大量攻击力很高敌人，推荐只派出一个角色，死了一个就马上打开菜单派出另一个。而且还可以打开地图后看清石像的方向，再选择如何转动。把前两个石像转得对准中间后，可以打开右侧的门回到遗迹入口处，再出去记录一下。

BOSS ヴィヌスカラ

向第三个石像进发时遇到的BOSS，不过比起之前那场痛苦的BOSS战来说，这一战实在太简单了！BOSS的体力很少，用召唤兽战术或集中用必杀技轰就行了。注意BOSS会使用450点左右伤害的全体攻击，对我方人员基本都是一击必杀。至于磁力对金属装备的影响基本上可以无视。胜利后可获得19点LP。



之后是本次挑战中十分重要的刷宝箱的工作。去转第二个石像的条理の回廊在如图所示位置用S/L大法开宝箱，直到取得饰品ファイアフライ，其作用是我们梦寐以求的"取得经验值为0"！(我可能RP不太好，刷了9次才得到)到此为止，《FFXII》不升级通关的技术难点其实已经都解决了，除了接下来的这场BOSS战，还有一个小问题。





BOSS 背徳の皇帝マティウス、氷のアーゼ×5

转动第三个石像后，进入原来大剑挡着的地方就会来到背德の皇帝的栖息地。这个召唤兽身边有5个冰のアーゼ，它们是不能用デジョンの魔片消除的，每个杂兵1575点的经验值，很难避免升级。这里采用的方法是先让梵以外的角色以一人状态对BOSS发一个3连以上的必杀技，一次融合技可以全部杂兵打个半死，然后故意让这名角色被打死。此时立即切入菜单，让梵装上ファイアフライ，（他在习得2级必杀时已经学会了装这个饰品的执照）让梵放必杀，只要再出一次融合技就能将杂兵扫清，而且不会得经验值。接下来还是可以使用召唤





兽战术，这里的魔雾浓度高，不用走多少步，巴尔福雷的MP就满了，所以还是比较容易实现该战术的。另外，也可以用和BOSS绕圈子的办法回复MP，等MP满时就使用必杀技，这种方法更为快捷。只是BOSS的普通攻击威力在300以上，魔法一般是800以上，更有全体700以上的冰属性必杀技，所以回复道具还是要大量使用的。BOSS会使用的异常状态不多，所以感觉还不是很困难，运气好的话ハイポーションI和フェニックスの尾都用不了10个。胜利后获得第二个召唤兽和27点LP。

23 中盘与终盘

目前为止，全角色等级分别为梵1级，巴尔福雷、芙兰2级，巴修、艾雪、潘妮罗都是3级，平均等级2.7，这就是全部角色的最终等级了！不升级通关的技术难关已经基本解决。

接下来要做的只是重复劳动，让梵独自一人去杀低等级的敌人赚LP。LP的使用方面当然是优先让大家习得アクセサリ8，这样就可以装LP两倍的饰品了，在エルトの里有卖，最好能买5个，让不出场的角色都装上，这样可以节省大量时间。之后全部人学完3级必杀技，学到全部的附加能力(技能盘的左下部分，HP上限可增加1000点HP，其他能力也会增加)。魔法倒不是每个人都要全学的，这是因为等级太低，角色的魔力数值低，攻击与回复魔法效果很差，所以以学辅助魔法为主(加攻、加防、加速等，还有消去敌人有利状态的魔法也一定要学)。至于特技方面除了偷盗、侦察比较常用外，实用的特技很少，中盘时不必去学。

装备盘的部分那就更不用全部都学了，推荐学轻装备和高等级的重装备，这样就能装轻装的头装备来增加HP上限，重装的体装备来增加物理防御和攻击力。武器优先学习铳，其他武器基本上都可以先不考虑。这样的话，花不了4000点LP就能满足大家的需要了，不必学完整个执照盘。至于梵，可以优先学铳装备，然后装上一把好点的铳，这样赚LP会更快一些，还可以秒杀一些等级较高的敌人，赚钱可以更快点。

流程从第二个召唤兽到フォーン海岸已经没有BOSS需要再打了，サリカ树林的炸弹王可以先不打。在フォーン海岸可以直接买到ファイアフライ，5000元一个，再买两个，出战的队员每人装一个，这回终于不必逃来逃去，可以和怪物们明刀明枪地大干一场，好不快活！现在去各地完成赏金任务，总共要完成16个，这样就可以在王都的公会商店买到HP两倍的饰品，如果都装轻装备，HP上限可破3000，在终盘的BOSS战中还是有必要装备的。

体力是够了，但等级低攻击力不免就差了点，对中后期体力上万的杂兵都很难应付，总不能连杂兵都用必杀轰吧。所以现在要去拿低等级挑战中的神兵利器——最强铳フォーマルハウト。最强铳无视敌人防御力，一枪3000左右的伤害值相当可观。取得方法是去公会接A级任务“异常发生アントリオン！”，然后前往ルース魔石矿的第9区采掘场，用必杀车轮战术把赏金怪物干掉，其身后的宝箱里就有最强铳。因为附近有记录点，所以可以反复刷宝箱，刷出3把最强铳后，我方的战力一下子上升了几个档次！虽然铳对付火球、元素、幽灵、死神、布林等敌人的伤害值会大幅下降，但即便如此，在低等级情况下最强铳的伤害依然要比一般武器大，所以最强铳会一直伴随我们通关。

因为魔力低，所以白魔法回复量不足，这就需要购买エクスポーション做为主力的回复品，在学全药品知识后，HP回复量可达2400。不过这样的话可能会花不少钱，推荐的赚钱方法是前往ミリアム遗迹收服巨蟹座召唤兽，（战斗并不困难）之后再来召唤兽所在地，此时会遇到大批骷髅，用最强铳不难应付。在高CHAIN下可以打出大量修罗の骨，每个卖1435元，如此便可短期致富了。



体力、装备、钱，这三件大事解决之后，对付流程中的BOSS已是绰绰有余，按部就班地往下打即可。当然，到游戏后期可能会有些吃力，在大灯台处可能需要经常加攻防能力，才能与强敌抗衡。

结束或是开始

等级1、2、2、3、3、3的状态，除了通关，还能有多大做为？不升级挑战全任务如何？胜负师做了一些不完全的测试。

在通过大灯台后，前往死都的隐藏商店购入可以买到的最好的重装备，武器方面依然使用最强铳，以这样的能力状态对付大部分的S级甚至是H级任务，只要准备充分，也是可以应付的。但因为等级关系，攻击力和体力都无法达到较高水准，在死都、大灯台地下层等敌人比较彪悍的区域不免有些举步为艰。比如打ギルガメッシュ的任务，第一战可以赢得很轻松，但第二战要进入第7矿区采掘场，路上一击上千的杂兵反而让人没了脾气。当然，对付一些强劲的赏金首，可以使用“逆转”战术，就是对自己使用里魔法リバース，使敌人



的攻击带回复效果。这个战术对付不怎么用全体攻击的敌人来说的很实用，问题是低等级时MP过少，所以还是要备足凤凰尾。用这个战术，已经搞定了“邪龙、ここに目覚める”和“最强はどっちだ！？”这两个酒场最强任务。（似乎赏金首和BOSS的能力会因我方等级而降低）不过游戏中还有几个HP千万级的BOSS，真正的“邪道”可能远不止不升级通关那么简单。

事实上，这篇攻略中并没有利用到可以将濒死的敌人消去的“密猎”，魔片的利用率也没有到极限，所以方法应该还有很多。而不久前，我还听说有个日本玩家挑战不走执照盘、不进商店（不买卖物品）通关的。虽说可以利用升级来提升角色能力，但实际上《FF XII》的装备比等级重要。而且所有的道具只能在宝箱中取得，包括一个小小的回复药。在游戏进入中期后，这种限制条件的挑战其难度可说是超乎想象的。此人已打的超过100小时，而进度已经越来越缓慢了，据现在所得的消息，此项挑战尚未成功……

“邪道是一种态度，它代表着永无止境的挑战精神。”文末，将这句话送给所有想要尝试挑战自我或正在尝试的游戏人。

游戏评台 ★★★★★

不可否认，我们经历的可能是游戏发展历程中最好的时代，我们可以亲眼见证很多佳作从诞生到成为经典的过程，就比如最近为众人津津乐道的《FFⅫ》、《战国无双2》、《怪物猎人2》等等。有人在心中存下印记，在多年后独自回忆，而有人则在纸上写下点评，愿与更多同好产生共鸣。新生的"游戏评台"显然倾向于后者，而栏目的主旨更注重于点评，而非测评。这样的评论方式尚在尝试阶段，不知能否得到各位游戏人的认同。欢迎大家对新栏目发表任何看法和建议。

只有最终幻想才能超越最终幻想

[最终幻想Ⅻ] FINAL FANTASY Ⅻ

机种：PS2 **厂商：**Square Enix **类型：**RPG **发售日：**2006年3月16日



序

我当然并不崇拜《Famitsu》，当我听到消息，说《Famitsu》把40分的满分给了《FFⅫ》的时候，我说不上来自己是什么感觉。

没错，这是我盼了很多年的事情。我想起以前有人盼着沈从文得诺贝尔文学奖，跟他们不同的是——我盼到了这一天。

一个中国人，翻着日汉辞典，玩着明确不向中国大陆地区销售的日本游戏，如此认真，如此激动，还如此诚挚地期盼着日本的权威媒体也被这游戏震撼，说来简直可笑。

但我们就是这样热爱游戏，还有这么多人写攻略，翻译剧情……"都云作者痴，谁解其中味？"我可不敢说我能解读《FFⅫ》的各种滋味，但我买了正版，连45个任务一起打了通关，现在就说点自己的看法。因为肯定说不全，我干脆只提三点吧：系统、艾雪和梵。（有部分剧透）

系统

其实，《FFⅫ》让我真正我佩服的地方，并不在于华丽的战斗和厚重的剧情，而是其它一些东西。游戏过程中，我被很多细节打动。升级和执照盘原来还可以如此平衡，任务原来还可以这样集成，对话设计真是体贴，地图系统竟然可以做到这种水准，因势制宜的点子又是怎么想到的，菜单和装备列表确实方便，攻击效果画面既清爽又漂亮，某个道具又让我会心一笑……日本的RPG游戏已经把细枝末节都做到这个地步了，玩起来都不太好意思再挑刺儿了，（笑）实在是让我不能不嫉妒。

这是一个追求效率的年代，大部分无意义的重复劳动应该由电脑代劳，这也许是《FFⅫ》系统设计之初项目组曾探讨过的话题。现在你可以看到《FFⅫ》当中Gambit帮你做了绝大部分的机械操作，虽然还不尽完美。

假如Gambit系统再精确一些（比如增加并行的条件判断，而不是像现在这样的顺序判断），《FFⅫ》后期应该可以完全自动操作战斗了，但是作为RPG，《FFⅫ》在战略层面还比较单薄，战斗完全依赖AI的话，可玩性反而会下降。目前的情况应该是刚好：重要战斗还是需要你来手动操作把握战况，普通战斗就完全可以自动应付。也许以后SE会在这个系统上推出系列外传作品，我觉得自动战术系统在RPG领域里大有发展潜力。

《FFⅫ》应该说是为单机RPG的战斗方式开辟了一个新的发展方向。

艾雪

说艾雪是因为对这个角色很感兴趣。人妻、未亡人、女王，这个设定可真够大胆的。我想从主题歌《Kiss me good-bye》（姑且翻译成《吻别》）来说艾雪。

首先要提一下拉斯拉，纳布拉迪亚的王子，艾雪死去的丈夫。拉斯拉在片头CG里就死掉了，第一次看这段CG时全编辑部都大跌眼镜，心想松野泰己你也忒狠了点吧。

"我不想成为这场政治婚姻的主角，但幸好我的妻子是你……"这是拉斯拉对艾雪说的话。那艾雪是怎么想的呢？有歌词为证：

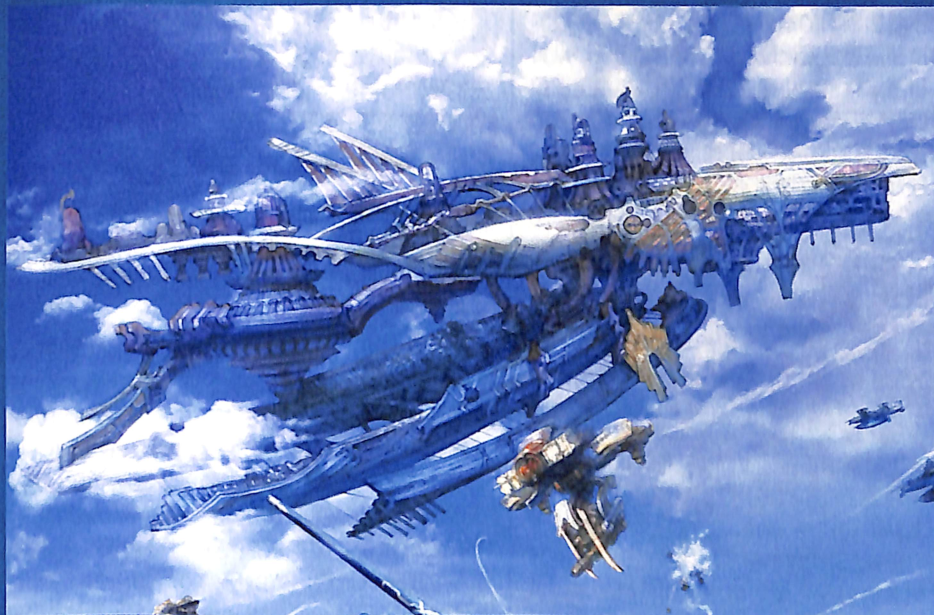
Go，if you must move on alone

I'm gonna make it on my own

大意是：你要是真想一个人去做什么，那你就去做吧，你别担心我，我的事我自己应付得来。后面还有一句歌词说"I loved you enough to let you go free（就是说，我太爱你，我反倒不会拘束你的自由）"，要有这种妻子简直是福寿无疆啊——可惜，拉斯拉却没那个命去享受。帝国来进犯达尔玛斯卡，踏平了他自己的祖国纳布拉迪亚，他的父王下落不明，而这一切就就发生在他的洞房花烛夜。于情于理，他都要披挂上阵，结果真就中箭身亡了。接下来，达尔玛斯卡陷落，公主逃亡，开始复国之旅。

而片尾，唱这两句歌词的时候，潘尼罗写给拉萨的信就刚好读到这几句："下个月终于等到艾雪的登基大典啦，艾雪和我们的距离也越来越远了，不过这也没办法，毕竟她是女王陛下嘛。"听到这些话的时候，你可以回忆从前的剧情：拉斯拉走上他不得不走的那条路，也就是move on alone，毕竟父仇国耻他没法抛开，这政治婚姻的男主角，他当也得当，不当也得当，既娶了达尔玛斯卡的公主，焉能置友邦安危于不顾？他应该算是死得很无奈，也很孤独；而艾雪呢，随后经历了风风雨雨，也算是"make it on my own"，重建了国家。

后面的"Won't shed a tear for love's mortality，for you put the dream in my







reality”也可以理解为“不会为我们这场爱情的悲伤结局而落泪，毕竟我——作为你的妻子——最终为你实现了那个梦想。”如此说来，这个游戏叫做“最终幻想”，剧情倒也贴题。当然，艾雪明明是哭了，我们都看到她美丽的婚纱转瞬间就变成了凄凉的黑纱，他在拉斯拉那盖满鲜花的棺木前终究还是没忍住泪水，但她非要说自己不哭，那我们也就姑且认为她不哭吧。实事求是地说，国家亡了，丈夫战死，父亲又被暗杀，艾雪就只在葬礼上流过淡淡的两行泪，她一直坚定信念到最后重获自由，算是“《FF》系列”女主角史上少有的女强人了。（联想到2001年《FFX》的尤娜妹妹，可见近几年来忍气吞声发奋图强型女孩在日本比较受欢迎啊。）

梵

长夜漫漫，无心睡眠，我以为只有我睡不着觉，原来晶晶姑娘也睡不着觉啊……

在ガリフの地ジャハラ的桥上，梵搭讪艾雪的时候，我一下子就想到了上面的台词。看来星爷的影响确实无所不在！不过，你要理解松野泰己，就不能不暂时把周星驰遗忘一下。千万别以为游戏中刻画相对薄弱的主角想要追求艾雪。

艾雪说：我从巴修那里听过你哥哥的事。梵说：他是在国家要投降的时候志愿参军的，真是个笨蛋（马鹿だよ），明明知道是一场会输的战争。艾雪说：你哥哥是想保护什么吧。梵说：死了能保护什么。艾雪不做声，梵接着说：我理解你，我能想到王子死的时候你的心情。我憎恨帝国，但一切也都无济于事了，想到这件事我心里只感到空虚。现在碰到你，开始跟着你也是想逃避哥哥的死，但我想跟你在一起我会找到我的目标和未来。

你可以这样理解：一个普普通通的男孩，经历了亡国之灾，惟一的亲人——哥哥雷克斯——战死沙场，他想成为空贼来逃避现实，可见到平时高高在上如今流亡在外的公主之后，内心发生了一些变化，心想跟着这等人物，总可以找到“人生的真谛”吧。于是他就决定跟着公主混了，当然不忘了带上他的青梅竹马潘妮罗。

可以说，梵本来是个不知世事艰险的孩子。エルトの里的剧情中，维艾拉族的传统是不能离开森林，而芙兰谈及离开森林去寻找失踪的缪琳时说：就算维艾拉人是森林的一部分，森林也不是维艾拉人的全部。芙兰的姐姐说：妹子，你这话，五十年前你老姐我就听你说过了。

芙兰很是不以为然。大家临走的时候，梵突然问芙兰：那个……你刚才说……你五十年前说过那句话？他这么一问，大家就都停下看着他，以为他想到了什么要紧的问题。

结果梵问道：那你现在多少岁啦？

大家全都摇头叹息，说这真是个孩子啊。潘妮罗也说：你真是太失礼了。（维艾拉族拥有人类三倍的寿命，梵大概那时候还不知道）

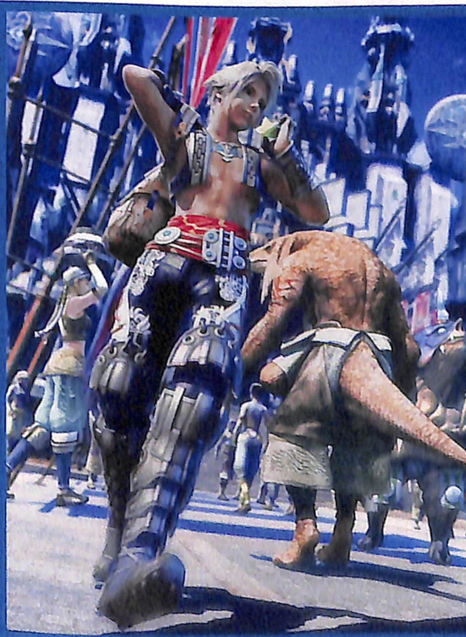
当然还有很多剧情可以看出梵内心的正直和善良，在整个冒险过程中逐渐成长，那些就不举例了。

梵最后实现了他的空贼梦，在片尾，这小子正准备驾驶飞空艇带着甜美可爱的潘妮罗去观看艾雪的登基大典呢，估计不久他就会娶到潘妮罗，他算是跟着公主闹革命推翻了万恶的旧帝国势力，过上了幸福的生活吧。可统治者们——比如成为达尔玛斯卡女王的艾雪，比如当上帝国皇帝的拉萨，再比如为了保护拉萨而无法留在艾雪身边的将军巴修——反倒不能享受平民那份自在和快乐，他们为了重建家园和维护和平而牺牲了自由，没有权力再像普通人那样选择自己的生活。

跋

片尾是英文版的“吻别”配日文语音读潘妮罗的信，剪接得不错，让我有一种会心的感动。可看到职员表的时候，我居然又提醒自己：这款游戏不是向中国大陆地区销售的，它明白地标示着“For Japan Only”。玩家之于游戏，有点类似这样的例子：你最爱一个人，你离不开的那个人，居然是为别人而存在的，那是日本朋友的挚爱——你可以看看，可以摸摸，可以付费带回家玩，她也逢场作戏，也让你快乐，但她甚至不会跟你讲中文，她爹妈当然更是严禁她来到中国大陆。她不是为你而生，不是为你而活，你得到她只是依赖于法律和制度的漏洞。你越爱这个游戏，也许就越觉得不是滋味。

★★★★★[点评人：泰坦]







[战国无双2]

战国无双2

机种： PS2 **厂商：** Koei
类型： ACT
发售日： 2006年2月24日

"无双"的第一次进化由此开始

很显然，"《战国无双》系列"走的是一条叫做革命的道路。

相当长的一段时期里，"《无双》系列"陷入了固步自封的境地。从《真·三国无双2》的独树一帜，到《真·三国无双3》的登峰造极，再到《真·三国无双4》的裹足不前，"《无双》系列"到底遇到了怎样的瓶颈，相信各位FANS都心中有数。至少，一款真正意义上的《无双》续作，并不应当仅仅是增添几个武将、强化一下引擎和多出几把武器那样简单，也更不该是诸如"猛将传"、"帝国"及"雀·无双"那样带着明显的铜臭味席卷而来……然而，怎样的《无双》新作才是真正意义上的"进化"呢？相信每个曾在乱军中杀得昏昏欲睡的无双FAN都有着同样的问题。

这个答案，就在《战国无双2》之中。

立志之才——相较前作的进化

《战国无双2》相较前作的进步是巨大的。当然，这里的"进步"并不仅仅是停留在"同屏最多显示人数增为XX"等看似颇有技术含量实则乏善可陈的技术层面。

坦白地说，个人对《战国无双》初代印象很糟，除去系统设置方面的一些弊端不谈，仅是视觉效果一项便足以令人产生厌恶感——所有战场的色调自始至终都是灰蒙蒙的，仿佛在下着大雾。据说这是制作人为了体现战国时代独有的压抑气氛而特意做成那个样子的，就实际效果看来，这个设定并没把气氛烘托出多少，但却着实让人玩着很压抑，尤其是在电脑屏幕上显示的时候，一旦遇上夜战，那黑漆漆得伸手不见五指的显示器实在让人有种想一拳砸碎屏幕后把敌将拖出来掐死的冲动……故此，当我看见《战国无双2》绚丽无比的战场后，着实被狠狠地惊艳了一次——姊川的淙淙溪流、小牧长久手的壮阔山涧、上田城的片片枫叶、江户城的漫天大雪……画面无一不清晰锐利得令人窒息。这，应该就是其相较前作最直观的变化了吧。(顺便一提，本作的九州战场部分区域居然出现了活火山地带……至此"《无双》系列"中的自然灾害种类终于华丽地圆满齐备了。)

武将配置方面，本作在增加了九名新武将的基础上，破天荒地取消了今川义元、石川五右卫门及女忍这三名旧角色(其实还应该加上无法在"无双演武"模式中选用的隐藏角色阿国和森兰丸)，这在系列历史上是绝无仅有的，同时也是一着明智之举。相较人物泛滥、武器及招式雷同的"《三国无双》系列"而言(那几位拿着剑的君主怎么看都是一个模子刻出来的)，《战国无双2》的人物更加个性十足，而且本作新加入的三种攻击类型及两种个人专有技能更是将每位战国武将的特色发挥得淋漓尽致，每当操作一个新人物的时候，你都能体会到全然不同的手感和新意。在此尤其不得不着重指出的是忍者宁宁，这位第一夫人的特殊技能居然是变化成身边任何的角色——从真田幸村至宋兵乙大小通吃，而且招式技能全部保留！(尽管实际操作起来经常遇到"基纽队长变青蛙"之类的尴尬情况……)这个设定无疑将战斗的趣味性及丰富性发挥到了极致！

虎乱之临——绝妙的战斗系统

本作取消了道具系统，取而代之的则是"装备技能"，用一些被动系的技能来顶替原有的稀有道具，譬如"指南之技"相当于"武者物语"，而"灵验"则是"黄熟香"……虽然这些技能大部分都能在商店里买到，但价格不菲，对于大多数因坚持不用金手指及无限金钱BUG而每天拼死挣扎在贫困线上苦捱的正派人士而言，惟有铤而走险选择另一种途径：在战场上或明抢或暗偷。此外，由于六种稀有技能"英杰、立志、虎乱、再临、千金、真眼"只能靠击倒敌将后获得，因此你在战斗时会时刻保持着警醒感与期待感。不过，"偷取"这种事情很讲人品，而且普遍概率不高，除了快速无伤击倒敌将后能稍微提高点成功率之外别无他法——这同时也变相暗中提升了玩家修炼高伤害连续技的意识，从而使整场战斗时刻充斥着紧张和兴奋，当偷取成功的"STEAL"字样出现在角色头上时，那种成功感足以令人握拳暗吼。可以毫不夸张地说，技能偷取系统的引入使"《无双》系列"的战斗理念得到了飞跃式的进化！

不过，技能偷取系统的弊端则是牺牲了些许团队合作精神，因为偷取成功与否取决于最后一击，故此玩家们经常会遇到类似这种惨剧：好不容易豁出性命把"小强"本多忠胜的血槽一点点磨至精光时突然横刺里某己方大众脸武将劈来一刀……待其扬长而去后，只留下忘记即时存档的玩家在原地看着屏幕上"XX军团，本多忠胜击破！"的字样发呆……

英杰之技——细节决定成败

《战国无双2》的初始难度共有"简单、普通、困难"三个，初试之下你会觉得它们的区别似乎不大，但这只是停留在相差无几的攻防数值层面，渐渐地，你将发现这个难度变化主要区别在敌兵的攻防意识，这一点使得高难度下的战斗更加体现在玩家的策略上——如何中途取消攻击来迷惑敌将，如何能更加快速地兜后绕背，如何能用最简洁的方式破防……配合上右摇杆的自由调整视角，本作在动作性上的策略强化实在无以复加！相信这次那些经常叫嚷着"《无双》系列"的战斗是"伐木"的那群反对者们应该会闭上嘴了吧。

本作的CG动画也是亮点之一，每个人都有着各自单独的片头与片尾CG，而且素质可圈可点，相较那些或即时演算或千篇一律的系列其他作品，《战国无双2》的CG简直可以用精品来形容，无论是阿市与浅井长政那缠绵悱恻的爱情，还是明智光秀与织田信长的恩怨纠葛，都在CG动画中表现得淋漓尽致。游戏片头CG中，那"1 VS 1"的主题给人留下的印象尤为深刻，而岛左近与稻姬那惊鸿一现的四目相交更让人惊艳不已，简直是教科书式的"一见钟情"。(不过话说回来，这两人在游戏中相遇后反而居然连个剧情对白都没有，着实有点让人失望。)



此外，更加完善的"无限城"与"双六"模式极大地丰富了游戏的趣味性。前者作为玩家挑战自我的极限目标，增加了多种多样的任务，足以令人在相当长的一段时间内沉迷其中，而"双六"则可以看做是一款类似《大富翁》的迷你游戏，虽然制作得稍显粗糙(如果把人物显示改成Q版头像相信一定会让人看起来舒服得多)，但作为一个完全原创出来供玩家消遣的小游戏，其诚意还是十足的。

千金之眼——将捞钱进行到底

对于这样一款看似完美无缺的作品，如果非要说有什么缺点的话，那就是"留手"的痕迹太明显了……

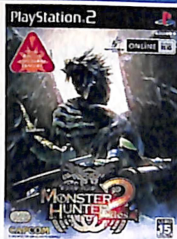
现在，凭借笔者对这款游戏的了解，我可以在这里大胆地预测，即将在今年秋季发售的《战国无双2·猛将传》将有以下新要素作为卖点：

1. 增加包括佐佐木小次郎与柴田胜家在内的新武将。
2. 增加原创武将及育成模式。
3. 增加隐藏服装。
4. 增加护卫兵人数，并可对护卫兵下达作战指令。
5. 成长界限突破。
6. 满足特定条件后可在商店购买全部技能。
7. 武器锻造模式予以改良，不排除出现五级武器的可能性。

不要问我是怎么知道的，我只能引用泰坦的口头禅回答你："小伙子，人生往往是这样的。"

★★★★[点评人：D·S]





[怪物猎人2 dos]

モンスターハンター2 ドス

机种： PS2 **厂商：** Capcom
类型： ACT
发售日： 2006年2月16日

来自初心猎人的野性感悟

Online与Offline

嗯，好吧！首先在开始要说清楚一点，我并没有过多地接触初代的《怪物猎人》，顶多也就在PSP的《怪物猎人P》上猎杀过那么几颗星的任务。正确来说，在接触这款游戏至今的一共149个小时中，我一直都是扮演着一个初心猎人的角色。其间，我有大概100小时以上是泡在"城镇"中，也就是很多人一直向往、但没有条件享用的在线模式。和别人一起去打猎的好处就是就算装备稍差一些，只要不至于逃避战斗、不至于每次任务都是因为你导致任务失败，那么便可以打到不少高级的材料。而且和日本人聊聊天、有事没事掰掰手腕、郁闷了到歌剧院听听歌姬唱歌，也是很惬意的事情。最重要的是可以直接从酒吧的商店中购买回复药。

但长期沉浸于城镇中，你会很快发现一个问题：装备跟不上你迅速提高的"猎人等级"(以下简称HR)。在线模式的基本流程，就是HR越高，能去的地方、能做的事情也会越多。就算你在单机模式中已经一身橙装，而且早已经纵横大江南北，每条龙的尸体上都留下了你"到此一游"的字样，甚至已经到了龙族的子子孙孙闻风丧胆的程度，但是你第一次接上网线登陆城镇时能够去的也只有密林和沙漠，能讨伐的也只有那些愚蠢的怪鸟和没有方向感的大野猪。你还得跟一帮穿着怪鸟套装的新手去秒杀这些可笑的怪物，(当然，在新手眼中你会是一位神)直到你到了一定等级，通过那些烦人的猎人考试，才可以稍微增加一下游戏的难度。没错，我想说的是，在《怪物猎人2》中，单机模式和网络模式是相互对立但又相互影响的。给两位玩家同一段时间，让他们分别玩单机模式或网络模式，那么最后得到的结果，其实会相差无几。更贴切地说，单机模式的玩家会过得比较充实，而且装备也会较好。就游戏本身而言，单机模式才是开发组的制作路线，你完全可以当这游戏是一个A · RPG去体验。

虽然游戏一共只有8个版图，但根据任务和目标怪物的变化，能够演变出千千万万种形态。本作的昼夜系统和季节变化是十分成功的新要素。在前作中，怪物和采集的道具是根据任务改变的，但你得想想，这无数的任务还得要记下在哪个任务会出现什么东西，玩家手上要是没有一本攻略本都不太稳妥。而昼夜和季节其实是直接把这些繁琐的记忆工作规划起来，什么季节在什么版图会出现什么，玩家只需要划分这三大块就一清二楚了。

单机模式的乐趣在于你不用每次都要找到一个合适的队伍，还要等每次都等够4个人才能出发，而且也不用忍受某些技术不纯熟的玩家每次都害得团灭。只要有一把稍微靠谱的武器，一身过得去的装甲，再不成出出血多买两个陷阱和大桶炸弹，就可以去虐待那些营养摄取量比你高几倍的怪物。但在有些时候，网络模式能够更有效率地帮助玩家实现一些在单机模式中相对艰难完成的事情。比如你要做一套"ブランゴ"套装，但是你没有"雪狮子の牙"和"雪狮子の锐牙"去强化这套装备，突然发现自己手上没有火属性的武器而打造起来又得大费周章。这种情况你在网络的求人区中找一些专门讨伐"ドドブランゴ"的队伍就可以很快实现这个梦想，因为他们一般都配备了火属性武器并拥有丰富"拔牙"经验。小材料不足到单机、贵重材料不足到网络，这就是《怪物猎人2》中两种模式互补互助的原理。事实这也证明了开发小组的确有本质上的改进，而并非只会制作一些讨巧的花样。如果要说一下对下一作的期望的话，我希望能够把网络模式中的"交流"方面再强化一些 。

原始的音色

说到改进，我想说说本作新增的狩猎笛。前阵子看过一张报道了Capcom举办的一次"《怪物猎人2》试玩会"的DVD，在最后请来了几位制作者回答现场观众的一些问题，其中对制作者开发新武器"狩猎笛"的原因表示感慨。开发者藤冈要这样向在场的玩家解释："声音演出对于游戏来说相当重要，就算是同一段CG动画，配合轻快的音乐或悲伤的音乐都会改变本身的内涵。想到声音能够对事物产生变化，然后我想把这种意识也能传达到武器当中，最后就出现了大家所看到的狩猎笛。"或许很多人认为狩猎笛的实用度简直低得可以，同为锤系武器攻击力不如锤子，而所谓吹奏音色给自己增加一些辅助效果不但花费时间，而且效果持续时间太短。但可以肯定的就是，在网络模式中狩猎笛可以说是人见人爱。试想一下，在你拿着双手剑在老王龙的头下发动鬼人模式挥舞时，听到一阵响亮的音色后原本不断减少的耐力值突然锁定了，那感觉是多么爽快。

不过，藤冈要所要说的声音演出并非光指狩猎笛的开发思维，若是从初代一直玩过来的人相信都会对本作的音乐相当满意吧！除保持原始时代的古朴外，本作在不同区域面对BOSS战时所出现的音乐也是相当振奋人心的。笔者尤其喜欢与炎王龙对峙时的音乐，在野性中带有一分狮子状体型的炎王龙的威严，若玩家是接受了火山的讨伐任务的话，周围的岩浆会更加烘托出那种举步维艰的氛围。

轻与重

其实就对自己来说，并不太喜欢初代的《怪物猎人》。这并非是因为游戏本身存在的那一些不太周到的设定，而是觉得武器的种类过于单一。或许当初就开发者的想法会认为，既然玩家面对的都是一些体型庞大的怪物，那手上的武器当然不能是拳套或者短剑这些"切菜"用的玩意。于是在仅有的4种武器中，只有单手剑是属于轻量级的武器。而且相信不少玩家也亲身体验到，光靠那一把单手剑要对付后期的BOSS是多么艰辛。这很明显不是一个适合不同爱好玩家的设定，况且从初代单手剑的攻击力和种类看来，只能算是初心者级的"作品"，真正能登大堂的，也只是那些体型比猎人身体还要大的"武器"。考虑到这点，早在《怪物猎人G》就得到了改善——新武器双手剑，几乎全范围的攻击给人感觉很爽快，可惜最后还是一把虎头蛇尾的武器。就这点而言，《怪物猎人2》才是更趋向完美的，至少我手上"拎"着一把单手剑，不用收起就可以使用各种道具，在网络上，不少队伍几乎都是全单手剑的呢！

其实要想谈论《怪物猎人2》的话还有很多很多，无论从哪方面，《怪物猎人2》能够给玩家带来足够多的感悟。这里只是把自己认为的最有感触的地方与各位分享，希望能引起同好者的共鸣。所谓点评，其实最终的作用并非是让观者知道些什么，而是让在看过之后再想到些什么吧。

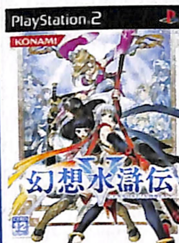
★★★★[点评人：猫太]











[幻想水浒传Ⅴ]

Genso Suikoden V

机种：PS2 **厂商：**Komani
类型：RPG
发售日：2006年2月23日

一个有大把缺点的好游戏

我毫不掩饰自己对《幻想水浒传Ⅴ》(以下简称《幻水Ⅴ》)的称赞，相比虎头蛇尾的第三作和挂羊头卖狗肉的第四作来说，《幻水Ⅴ》无论从系统上，还是从剧情的布局构思上都能够与第二作相提并论。但是无论如何，离开了"幻水之父"村山吉隆的《幻想水浒传》总是缺少了那么一点东西，这些东西你说不上来，但是在游戏的过程中你可以真实的感受到。在经历了60多个小时的奋战后，我依然称赞《幻水Ⅴ》，但同时我也发现了很多让我失望的东西，即使这让我十分矛盾。我也没办法，我还没有高尚到连它的缺点一起包容的地步。

一个内涵还不够深刻的故事

所有人说到《幻想水浒传Ⅴ》，几乎都会赞扬它的故事。确实，本作的故事情节曲折、感情细腻，对剧中人物的刻画都十分到位，甚至连极其容易落入俗套的都市联盟部分都看得出是经过了仔细推敲的。女王亚露休达特与菲利特之间的羁绊、塞娅利兹与葛奥鲁克的真正想法都让经历过各种情节的玩家震撼。而且制作人员还十分讨巧的在其中加入许多与第1、2、4作都有些联系的剧情。不可否认，当你作为一个系列的FAN，看到4代里的纹章炮、看到1代里的赤月帝国、看到2代里出现的天微星、看到每一代都有的地瞬星和地杰星以及一点点关于真之纹章的情报时，那种感动根本无法用笔墨去形容，但是，当你感动过后，开始反复推敲所有的剧情后，你会发现一些让你匪夷所思的地方。

这个故事的最大败笔在于它让你感觉到很多敌方角色都是为了存在而存在。在将我方所有角色都精心雕琢之后，制作人显然忘记了对我们的敌人进行修饰。在主角的面前，大部分敌方角色都刻画得苍白无力——甚至包括其中最重要的最终BOSS吉泽鲁。这个一开始就展现出无穷最终BOSS应有魅力的男人，他政变的原因是要改革女王国陈旧的制度。但说句实话，从他政变成功那天起我只看见他每天都追着主角在奔波，实在不明白一个没有继承权的王子对他的改革会有什么影响，而且这个看起来很聪明的人在上台后做的每一件事就是让原本属于他的势力投靠主角。我并没奢望吉泽鲁能够达到夏亚或萨菲罗斯的境界，我只希望看到一个为自己而活的普通人，而不是成天围着主角打转。

一个让你哭笑不得的系统

好吧，我们得承认一件事，《幻水Ⅴ》是系列里耗时最多的一款游戏，通关一次《幻水Ⅴ》耗费的时间是系列其他作品的两倍。但这个数字并不意味着什么。现在就来让我们想象一下，伟大的制作者们为了增长我们的游戏时间绞尽脑汁想了些什么办法：

总负责人：今天我们所要讨论的问题很简单——如何能在预算的资金下增加玩家们的游戏时间。我想大家都知道，业界现在制作的RPG通常通关一次的游戏时间都在40个小时以上，而某些以"T"字开头的游戏甚至达到了70个小时。当然，前提是这些游戏的销量都不错。但我很遗憾地看到我们所开发的"《幻水》系列"平均通关一次的游戏时间只有……不到20个小时，而且还是加上了收集108个人这么复杂的要素。所以，为了整个制作组的尊严，《幻水Ⅴ》一定要达到RPG界普遍的40小时的通关时间，大家对此有什么好的建议。

开发员1号：调高遇敌率如何？现在很多游戏要增加游戏时间都这么做。

总负责人：可以采用，但这并不是根本的解决办法。很多游戏就是在调高遇敌率后备受恶评的，比如某个以"N"字母开头的公司出品的《神X》，我们得保证《幻水Ⅴ》的遇敌率刚好达到玩家能承受的极限，让他们虽然抱怨，但还不至于破口大骂。不过要获得这个数据并不困难，在我们之前已经有很多公司研究过了。

开发员2号：增加开场动画如何？我们可以做得长一点，而且绝对不能跳过？

总负责人：真是非常好的建议啊！不过你得明白一点——我们现在讨论的是《幻水Ⅴ》，而不是隔壁那个叫小岛的家伙制作的《MGS》，你认为我们能学他和他的作品一样瓜分公司的财政预算吗？

开发员3号：我觉得2号的建议不错，按照现在的预算，我们制作CG的话大概只能支撑10分钟不到，但是如果我们全部使用即时演算的话，应该就可以延长3倍时间了。无法跳过、长达30分钟的过场内容——应该还算不赖的建议。如果我们把已经公开的部分也算进去的话，大概可以到45分钟……

总负责人：这个想法还行，叫制作部的家伙把我们2005年在TGS上演示的那堆动画也全部塞到游戏中去！好了，下一个！4号，你以前关于将迷宫复杂化的提议已经被上面驳回了，上面说如果我们打算把这个游戏制作成PUZ而不是RPG的话，他倒可以考虑采用你的建议。

开发员4号：这个……既然我们无法把迷宫复杂化，我的建议是把地图取消。你要知道，玩家们无法接受在一个有地图但是却十分复杂的迷宫里转悠，但却能接受在一个不怎么复杂却没有地图的迷宫里绕——虽然两者耗费的时间都差不多。

开发员5号：我的想法与4号差不多，如果我们能取消地图系统的话，不仅可以省下一笔开发费，还可以增长游戏时间。

总负责人：取消全部的地图系统？不算太好的建议，但我们可以考虑考虑，或许我们可以找小岛问问，如何能取消地图系统又不至于被人骂。还有没有人有建议？

开发员6号：我有一个不错的建议——增加读盘时间。既然我们在开发之初就确定了这一作不对应硬盘，那么我们何不把这个观点发扬光大一点？

总负责人：哦！真是绝妙的主意，我怎么没想到，如果我们能够在每一次战斗结束后都来那么一次3秒的读盘时间，那么总游戏时间不就上去了吗？真是太好了！今天的会议到此结束吧，我们已经有足够的好建议了！



于是乎，最后出现在我们面前的《幻水Ⅴ》，是这样一个游戏：战斗中的遇敌率不低，但又没高让你咒骂制作公司；没有一点CG影子，你只能欣赏一堆质量很差又不能跳过的即时演算动画——其中10分钟的内容你还在TGS上见过；迷宫不大，但你手头却没有一张迷宫地图——甚至连世界地图都没有；城市大到你无法想象，但迷宫大小却刚刚好；每一场战斗结束都需要读盘——而且它还不支持硬盘。当然除此之外还有一些新的系统，不过它们并没有好到让人不去抱怨游戏的缺点。因此，我们得到了这样一个结论：如果你不是系列的忠实FANS，又没啥空闲时间的话，你完全可以放弃这款游戏。

★★☆[点评人：雨滴]



[魔界战记2]

魔界战记ディスガイア2

机种：PS2　**厂商**：日本一Software　**类型**：S・RPG
发售日：2006年2月23日

最凶旋律起，凡人速退散！

《召唤之夜》、《斯特拉众神》、《××战记》…… 感觉近几年推出的S・RPG中能让笔者留下深刻印象的就只有这几个名字。或许有人会说："嘿！你根本不知道《机战α3》里面用××必杀轰飞敌人有多爽！"，又或者会有玩家讽刺道："《火焰之纹章》和《贝里克物语》的难度和战略性比你这些小品游戏强多了！"不过我想说的是，难道我这次不是在说一款二线游戏吗？

好吧！其实只要是个玩游戏、看杂志的人都知道日本一制作的"《××战记》系列"最不值得期待的就是画面。记得大学时第一时间入手了《宿命传说2》并放进了PS2光驱，进入游戏后一位经常来蹭机器玩《真・三国无双》的师弟就开始数落："这样的游戏画面竟然是PS2游戏"。很明显，对于Light User来说，游戏画面与第一印象往往是成互勉关系的，一款游戏没有唯美的CG动画或者令人惊讶的即时演算引擎，就等同一位自称"美女"的MM满脸麻花、猪头粉脸。不过笔者也能很清晰地告诉大家：这款游戏面向的主要玩家群也并非"印象派"。

每个游戏都有一套适合自己生存的定律，而《魔界战记2》之所以能够在首周卖出10万销量(同日发售的《幻想水浒传Ⅴ》也只有令人失望的13.5万套销量)，除了因为《魔界战记》的动画即将开拍外，更是因为从初代至今的几款作品都受到了玩家们的一致好评。老实说，如果不是推出在这种大作如云且"网游Ⅻ"(《最终幻想Ⅻ》)啊！你敢说它不是网游？就差个对应PlayStation BB网络套件而已了)即将发售的日子里，那么首周销量至少可以再多出50%。不过"老日"(日本一)也不是那么笨的，前面几作在尝试新系统的同时还能卖个十多万套，当然会趁势出击。把每一部作品的受欢迎系统单独取下，再与初代的《魔界战记》完美结合，然后配上一段高质量的动画OP，请来绿川光、子安武人、桧山修之、若本规夫等大量名声优参与，如此豪华的阵容，肯定尽杀不少"恋声癖"。"最凶"？其实在游戏发售前就已经"害死"很多人了！

那么再来说一下游戏如何能让人"堕入歧途"吧！其实是这样的，一开始你可能还会觉得画面差点也无所谓，读盘快就行了，而且控制男主人公在村子里跳来跳去其实也蛮好玩，或者日本一可以考虑做一个类似马里奥大叔那样的3D踩蘑菇游戏。然后进入战斗了，一开始接受教学模式很正常，但这时候问题就来了，这女主角被委琐的企鹅偷袭用炸弹炸了个全身冒烟，男主人公还在旁边用冷静且惊讶地说："厉害！是会心一击耶！"相信就已经让不少人捧腹了。然后，大伙会随着笑声进入第二话，发现逐渐增加的功能总有种摸索不完的感觉，就连到商店买块饼干都要



讲等级，到医院扎一针也会有奖品，然后逐渐增加的新职业和新的阶级又会让开始喘不过气来，你会忍不住向着天空大喊一声："这么好玩的游戏我玩穿了怎么办？"然后天空中冒出一道金黄的光线，接着一张浑厚的声音告诉你："朋友，你能把这个史上最凶游戏打完美了，我给你个上帝你做做。"

所谓"最凶"，并不是指你多练两级就能完成的流程部分，而是面对等级已是四位数的隐藏BOSS，一个华丽的五位数从同伴头上冒起并将其轰个灰飞烟灭时的无力感。而那种几近无限的催促玩家不断钻研下去的动力，会让人为之疯狂，同时也让人对系统的复杂程度捏把冷汗。在这样的游戏面前，凡人、庶人、庸人，就请勿自扰吧！

★★★[点评人：猫太]

[真・三国无双4 帝国]

真・三国无双4 Empires



机种：PS2、X360
厂商：Koei　**类型**：ACT
发售日：2006年3月23日

其实这是《真・三国无双3 帝国 猛将传》

从《真・三国无双》开始，光荣的"《无双》系列"已经推出了N部作品。(我知道身为无双总帅，说N部作品是很没技术含量的。但《雀・三国无双》之流能否算作"《无双》系列"，本人至今无法做出结论，尤其是经历了多次"一炮三响"之后。(—_—)和光荣的光荣传统一样，这个系列的正统续作均以创新为卖点，游戏系统可以改得大相径庭。而正统作品则有《猛将传》作为资料片，这和光荣SLG作品的加强版是一个道理。

除去《雀・三国无双》，"《无双》系列"作品都算是含有SLG+RPG成分的ACT。其中"帝国"又自成一派，可算作是一个小小旁支，而绝非资料篇或加强版。一般来说ACT、SLG、RPG成分的比例大约为5：1：4，而《真・三国无双3 帝国》中ACT、SLG、RPG成分的比例大约为5：3：2，到了《真・三国无双4 帝国》中这个比例就成4：4：2了。由这个比例可以看出，本作的SLG成分非常浓厚，离官方宣传的S・ACT已相差不远。

首先看看SLG部分。回过头去看看《真・三国无双3 帝国》，就会发现光荣当时鼓吹的内政要素简直不值一提。干的事情少、没有武将配置什么的就不说了，光是只能采取武将的提案便令人抓狂，天知道你手下那帮宝贝武将会提出什么样的提案。像产物生产这种提案也是随机的，搞得绝影镫比历代都难入手。而在本作中，凡是得到的提案都可以保存下来，这样就算手下人全傻了也可以做自己爱做的事。另外通过内政实现的效果也大大加强，尤其要赞的是劝告这一经典的政策。谈笑间便将一国领土纳入旗下，实在是一件赏心悦目的事情。

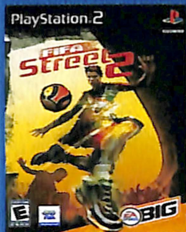
接着评评ACT部分。这次的战斗难度可谓大幅下降。《真・三国无双3 帝国》的难度初期尚可，到后期大国君主的能力就像是被金手指改过似的，任何招式都无法对其造成硬直，只好躲在一边一点点地蹭。而本作很少会出现这种情况，当然修罗难度依然不是凡人玩的，被敌将秒杀也是很正常的，不过至少还有回复道具可以撑。另外本作还有战场策的设定，带上两条好用的战场策，当真是抵得过十万雄兵。个人最得意的战术就是全据点中立+牛步，经常不损一兵攻下敌城。可惜游戏不能委任战斗，不然就真成SLG了。

最后是RPG部分，也就是所谓的育成要素。《真・三国无双3 帝国》不能保留任何资料，通关后重新开始游戏，所有东西全部重头再来。而本作不但可以继承前次游戏的资料，还可以对武将能力进行初期化操作。而武将的升级方法也发生了变化，只要武勋够就能升级，只要出战就能得到武勋。通过执行锻炼武将的政策可以令武将的武勋快速上升，堪称练级的最佳方法。而武器采用的是全新的打造系统，玩家可以用在战场上拿到的能力不断强化自己的武器，感觉是比历代作品都要厉害的强化方法。最强武器系统当然也是必不可少的，虽然在新游戏时不能使用，但只要锻冶等级高就能立刻入手。

总的来说，本作给人的印象有两点：一是《真・三国无双3 帝国》中不合理的地方全部得到了改正，二是内政部分的作用被大大加强。从这两点来看，这款《真・三国无双4 帝国》与其说是新作，倒不如说是《真・三国无双3 帝国 猛将传》。对于本人这种从《三国志》开始玩游戏的人，自然不会排斥这样的游戏类型。不过对于广大"无双迷"来说，这种游戏类型就有些旁门左道了。所以本作的销量大不如前，也是情有可原的。

★★★[点评人：纱迦]





[FIFA街头足球2]

FIFA STREET 2

机种： PS2、NGC、Xbox、NDS、PSP、PC **厂商：** EA Sports Big **类型：** SPG
发售日： 2006年2月28日

快乐足球，由态度决定

足球的本质是什么？相信这个问题的答案高度统一，并不会出现“一千个哈姆雷特”那样的情况。放学后在操场踢到天黑了都不舍得回家，随便捡两块砖头或拿自己的书包和衣服摆个门，进球后模仿球星们的动作忘情地欢呼，当十几个男生一起追逐着这颗黑白相间的精灵时，我相信你我都在感受着足球带给我们的快乐。这并不会随着你的成长而转移消逝，这是一种一见钟情触电般的感觉，也是深入骨髓、刻骨铭心般的回味，足球带给我们甜酸苦辣的感觉，有输球时的悲伤、有进球时的兴奋，但是有一种感觉始终贯穿于其中。是的，足球的本质是快乐。如果你忘记了这一点，你将永远无法感受足球的全部。如果你已觉得足球带给你的感觉有些陌生，那么就来一起尝试这款《FIFA街头足球2》吧，这是一款让你重新找回快乐感觉的足球游戏。

本质就是快乐

“那时候我记得的足球充满了乐趣，还有大家对足球单纯的热爱，足球只是一种游戏，而今天的足球有许多事情，让人们忘记了这只是一场游戏、一种运动。”法国队主力前锋、阿森纳核心球员亨利的言论让我们许多人回过头来思考自己这些年对足球所做的一切。很简单，就是踢着好玩，要玩得开心，这同时也是《FIFA街头足球2》的主旨。各种神乎其技的技术动作和轻松自如的游戏气氛让你不知不觉地投入这片足球的快乐海洋。罗纳尔迪尼奥，一个在球场上无时无刻都保持着微笑的巴西人，这个世界上最出色的足球运动员之一。即使无数次被侵犯倒地，他也是面带微笑地起身继续再来。看着他踢球，你会切身地感受到快乐足球的感染力，一股让人不由自主、全情投入的快乐。在玩《FIFA街头足球2》时你并不会因为对手的犯规而愤怒，你的注意力将会集中在每一次挑战高难度动作，如何让自己的动作更漂亮的过程中。是的，就那么简单，足球的本质就是快乐。

态度就是一切

还记得2002年时那个面带微笑的老头子吗？还记得他那顶写着“Attitude is everything”的帽子吗？还记得他所提倡的“快乐足球”吗？2006年了，当我们渐行渐远时不妨回头看看，那时我们轻松释然的笑脸与纯真朴实的快乐。博拉·米卢蒂诺维奇，之于他的称号“神奇教练”，我更愿意把他叫做“一个快乐的足球人”。“技不如人”只是一个每每在失败时用来作中国式标准借口的词汇，中国不是没有好的球员。但是再好的球员当他觉得踢球已不再是单纯的快乐时，他就会背上压力的包袱，发挥往往就不那么自如。足球需要一个良好的心态，中国足球更加需要。或许上面这些话与游戏没多大关系，但我们玩游戏并不只是机械地按按键，获得一些感官上的刺激那么简单。我相信你在玩游戏的时候能够用心去感受到游戏给你所带来的各种信息，也能够以此展开相关的联想。《FIFA街头足球2》让我们再次体验了踢足球时的快乐心态，而这就是足球的本质。

★★★ [点评人：阿迪]



[皇牌空战 零 贝尔肯战役]

ACECOMBAT ZERO：THE BELKAN WAR



机种： PS2 **厂商：** Namco
类型： STG
发售日： 2006年3月23日

以自己的方式像英雄一样活着！

战争对于每一个人来说，其意义都是不一样的——就像数字6和9，从不同的角度观看最终所得到的答案一定截然不同。战争同样也是如此，究竟怎样才能被称为“胜利”？而“失败”又应该以何种标准来界定？我想每个人的答案都不尽相同吧。作为“《皇牌空战》系列”的最新作，《皇牌空战 零 贝尔肯战役》不再强调画面或是战斗——因为对于目前的游戏平台来说，她的素质已经足够了——游戏真正想要做得就是调动各种手段为玩家营造一个只属于自己的战争，而这场战争不仅发生在天空，同样也在玩家心中展开。

引用原贝尔肯空军第10航空师第8战斗飞行队“Grun小队”队长贝伦哈鲁特·修敏特的一句话：“‘战争’其实都是那些坐在办公室的大人物们的事情。虽然大家都说是只要最后能够获得胜利就可以，但对于我们这些人来说如果不能活到那一天，再诱人的承诺也都没有任何意义”。结果好则一切好，对于大多数人来说可以被视作万古不变的真理，但如果从一名必须出生入死、在最前线赌命的战士来看完全就是小市民一厢情愿地想法。也许是为了理想、也许是为了尊严，也许是为了别的，作为一名战士，驱使他来到战场的理由可能会多种多样。但无论是谁，当意识到到自己的双手正在因为与死神擦肩而颤抖的时候，想到的惟一一个单词就是“生存”。

一场战斗其实更像是某种意义上的“狩猎”，交战双方都希望自己能够扮演猎人的角色。而“生存”对于战场上的人尤其重要，无论他是“猎人”还是“猎物”。“当时我确信自己能够获胜……然而就在思索这些的时候，我已经被他击落了……”被称为“蓝色狮鹫”的原贝尔肯空军第7航空师第51战斗飞行队“Indigo小队”的队长迪米特利·海因里西在回忆当年与那传说中的骑士战斗时仍然感到些许不可思议，而因专门猎杀逃兵而被恶称为“秃鹫”的多米尼克·兹勃夫也在一次追捕任务中成为了那对传说中妖怪组合的饵食——生活原本就充满了讽刺，而战争对于一些人来说就是生活。

正如“战争”一样，“生存”对不同的人有着不同的意义。当初出于对乘坐战斗机的一种向往，艾利希·希雷贝兰德率领原“Schnee小队”驰骋在天空，而若干年后当他再次回想起那个改变了他后半生的人时感慨到“这里的天空是如此的宽广，宽广到让人感到一丝悲寂”；而从另一个角度见证了德雷克达斯解放的原“Gelb小队”2号机莱纳·阿鲁德曼，虽然在战斗中生存了下来，但对于这个已经过上平和生活的男人来说，战争给他带来的伤痛永远都无法从心中消失：“这钟声对别人来说是也许是和平的福音，但在我听来说却是丧钟响起”。有人说战争是残酷的，而必须靠牺牲才能换来的和平不也是如此？虽然明知这代价是如此巨大，但仍然无力停止命运车轮的转动——“曾将一切都寄托于蓝天的人，最终归宿依然只能是蓝天”，对于玛露赛拉来说，她所真正想要的其实很简单，就是与自己最重要的那个人永远在一起。然而最终选择了天空的那个男人死了，她却还活着，并选择了最能表达感情的弗拉明哥舞，相信也只有这种能将灵魂与精神通过肢体语言表达出来的舞蹈——也许更应当称之为“仪式”——才最能与“未亡人”这个词相配。如今她再也不想回到天空，因为对她来说那里已经什么也没有了——不过也许是正相反……

这个世界里“英雄”共分为3种：真正的佣兵追求的是纯粹的力量，标准的战士为了胜利而扣动扳机，孤高的骑士将战斗看作实现理想的途径。在战场上没有绝对的“善”与“恶”，无论是菜鸟还是皇牌驾驶员，每一名战士其实都只是在为了自己的目标而努力着——也许只是为了在战斗中生存下去，也许是为了实现自己某种理想、信念，也许是为了丰厚的报酬——也许“英雄”这个词就是在形容这样的一群人。最终成为何种英雄这一结果并不重要，因为那只不过是用来证明之前所发生的一切，就像被击落的战机在天空中燃烧，虽然悲哀，但这却是它曾经翱翔于天际的唯一证明。

★★★★ [点评人：十六夜]



[绝体绝命都市2 被冰封的记忆]

绝体绝命都市2 凍てついた记忆たち

机种： PS2 **厂商：** Irem
类型： AVG
发售日： 2006年3月30日



IREM！绝体绝命！

酒香也怕巷子深？

一个曾经排在《游戏机实用技术》的中国玩家期待榜第10位的游戏，一个自从2004年东京电玩展就开始作为其会社主要宣传的游戏，一个号称创意无限、剑走偏锋的游戏。把这一系列的"一个"给依次排下来，你会发现这个游戏的确是如此不同凡想，让各路玩家吊足了整整一年多的胃口。诚然，这款游戏的延期之久、之密比起《FF XII》、《DOA4》之类的软硬件厂商战略性作品自然是有所不及，但就是这犹抱琵琶半遮面的风情却让笔者欲罢不能。好了，笔者在这里也不吊各位读者朋友的胃口了，这款游戏的大名就是"《绝体绝命都市2 被冰封的记忆》"。那么，它的制作与发行公司是谁呢？一个在1997年重组的新锐游戏软件公司，一个曾以"《R・TYPE》系列"震撼业界的黑马，一个在PS2时期以《绝体绝命都市》奠定其灾难逃生类游戏经典地位的公司。把这一系列的"一个"给依次排下来，你会发现这个名为Irem的公司的确是如此不同凡想，将"源于生活，高于生活"的艺术宗旨把玩得淋漓尽致。那么，为什么Irem的会社主打作品系列新作《绝体绝命都市2》会在如今的市场上惨遭滑铁庐呢？

在谈《绝体绝命都市2》之前，我们不得不先聊聊他那个获得一致好评的哥哥。初代的《绝体绝命都市》是以地震为题材，在各种关卡设置上尽可能地在保持游戏节奏的同时，充分地通过主角在游戏中所面对灾难来调动玩家的心理兴奋程度。同时也通过主角的眼睛来为玩家们揭示了灾难中的人性百态。在游戏中出现的许多选择都是直接指向在电视前实际操作的你，指向你的良心选择，让人在游戏之中体验与反思。这才是被标榜为"第九艺术"的游戏所应该拥有的内涵。

如果你此前玩过系列初代，并在数天前就将《绝体绝命都市2》通关一遍，那么在开启隐藏要素时你会发现隐藏剧本的主角竟然是一个熟悉的名字。没错，须藤真幸，他就是系列初代的主角。然而，与系列前作有联系的当然不只是须藤。系列前作中的女学生比嘉夏海在本作里已成长为富坂市商业高等学校的一名实习老师，她也再次被卷入了绝体绝命的灾难中。上次是地震，这次是洪水，她也真是个不幸的女子啊！根据隐藏剧本中的剧情设定，须藤的A结局是取得了根岸交给他的光盘后，被本多带来的直升机救走。而本次富坂市大水灾的主谋田边在与研究员速水狼狈为奸取得致命的病毒后，依然逍遥法外。很明显，这是一个拥有系列传承的故事，《绝体绝命都市2》的剧本只是总体大纲的一部分。无可否认，这条剧情的主线是没有问题的。但问题恰恰就出现在完善主线剧情的支线上，也就是筱原、佐伯、拓植、西崎、速水这几个配角身上。筱原为什么会来到富坂市地下城打工，整个事件的起点就交代不清。而以哥哥被杀为线索引出的佐伯，从头到尾都忽略掉了她哥哥的死因。要知道，佐伯的哥哥可是与速水一起研究致命病毒的人。究竟是自杀还是他杀？游戏中交代得模糊不清。佐伯的哥哥是一名在富坂制药供职的研究员，而田边与富坂制药则有政治黑金的瓜葛。游戏中提供的各方面线索是远远不足的，这并不是让玩家发不发挥自由联想和推理能力的问题，而是在没有足够线索和事实依据的情况下，让玩家做这些联想和推理都是镜花水月的空中楼阁，根本经不起推敲。更别提拓植、西崎这两个根本就是为了增加单机游戏时间而登场的跑龙套角色了。此二人剧情和主线衔接之处让人觉得毫无创意和新意可言，惟一的亮点就是西崎与一直带头欺负她的绫乃在救与不救之间的人性冲突。

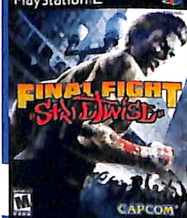
综上所述，《绝体绝命都市2》的剧本是失败的，起码相对于系列前作来说是失败的。而失败的最大原因，就是整个游戏中提供给玩家的线索显得凌乱不堪，且自圆其说的意味浮于纸面。至于游戏中的各种拖慢掉帧，只要画面上的特效一多就显得惨不忍睹等等诸如此类将Irem的技术人员羞得无地自容的问题，让整个游戏看上去满目疮痍。是，剧本的优秀往往可以令一部分玩家忽略或忍受这些画面、系统、操作上的硬伤。但是，也不能做得太过分吧？在一款灾难逃生类的游戏让节奏因为技术原因而拖慢，这毫无疑问是一种慢性自杀的行为。想想隐藏剧本中操作拄着单拐的瘸腿须藤，这种移动速度带给玩家的是真真正正的煎熬，但不是灾难所带来的，而是节奏拖沓所带来的厌烦和焦虑。在会社目前于PS2平台上少数几个拿得出手的游戏系列中犯下如此错误，我想，这绝体绝命的路还是留给Irem自己来走吧。

在现在这个凡事都讲究包装策划的商品市场时代，可以说是"酒香还怕巷子深"，更何况这酒还不怎么香呢！

★☆[点评人：阿迪]

[快打旋风：适者生存]

Final Fight：Streetwise



机种： PS2、Xbox
厂商： Capcom **类型：** ACT
发售日： 2006年2月28日

舍本弃源，名不符实

这可能是近期最具争议的游戏之一。在众多游戏网站上，玩家对这款游戏的评价有很大的反差，最低的评分为3分，而最高的竟给到了9分。当然，倘若你是因为《快打旋风》的美名而决定买这款游戏，《快打旋风：适者生存》可能会让你失望。从经典的2D动作游戏到平庸的3D动作游戏，Capcom并没有给玩家交出一张满意的答卷。

只有一个存档空间、没有城市地图、新主人公缺乏个性、画面昏暗、游戏视角还经常出现问题，无论从哪个方面看，本作主打的"故事模式"都像一个半成品。若一个动作游戏有着出色的战斗系统，存档与画面等问题还是可以被忽略的。可惜战斗系统作为动作游戏的核心在本作中也只能算不过不失。虽然在故事模式中加入了金钱这一概念，玩家能从特定的NPC处学得新技能，但在这些技能当中只有少数几个是相对实用的。反击系统（Counter系统）实为鸡肋，在杂兵战中用不上，在BOSS战中更是无用武之地。那么，这款游戏真的一无是处吗？

其实不然。本作的BOSS战魄力十足，这就是故事模式最让人满意之处，游戏最后的连续BOSS战实在让人大呼过瘾。另外，故事模式中的各种小游戏（Mini Games）也增加了游戏的可玩性，"拆车"这款经典的小游戏更使人备感亲切。随着故事的发展玩家还有机会遇上游戏界的"名人"，玩家甚至能与"《街霸》系列"中的Cammy同场竞技。本作收录的初代《快打旋风》同样值得细细回味。而讽刺的是，本作的精华不是主打的故事模式而是街机模式。街机模式承袭了初代《快打旋风》朴实而爽快的游戏风格，还支持2人同时游戏。最让人感动的是，在故事模式通关后，我们还能在街机模式中使用初代的三位主角，这可让众多老玩家"得偿所望"了。不仅如此，街机模式中的四个角色都拥有各自的连续技与必杀技，这使该模式的耐玩度大大提高。另外，Capcom在街机模式的难度设定上也可谓煞费苦心，要打通该模式玩家必须与同伴并肩作战，与好友一同闯关无疑是游戏的一大乐趣。这种爽快感、这种难度、这种乐趣，这才是真正的《快打旋风》！

致Capcom语：与其把精力放在平庸且毫无个性的单人模式，延续初代《快打旋风》深入民心的游戏风格，在战斗系统上多下功夫岂不更好？要知道勉强是没幸福的……

★★[点评人：RX]



[DJMAX PORTABLE]



DJMAX PORTABLE

机种： PSP **类型：** MUG
厂商： Pentavision
发售日： 2006年1月12日

便携之酷，音乐之美

音乐游戏的原点是什么？可能有人会说是PS时代的《啪啦啪啦啪》。的确，纸片小狗算是音乐互动理念的先驱，但要论根正苗红，还是要数Konami的《狂热节拍》。作为DJ模拟游戏的起点，"BIMANI系列"制定了同类游戏的基本规则，而方块落下、反应按键、音效回馈这三点所形成的MUG最基本的特点也广为玩家所接受。节奏的爽快，连击的成就，表演的个性，都是音乐游戏吸引新新人类的重要因素。

其实从现在的眼光来看，经历了潮起潮落的MUG已然风光不再，整个音乐游戏界除了重复还是重复，我们虽然看到了"BIMANI系列"一再添丁，什么DJ、吉他、架子鼓、流行音乐……一代赶着一代，但执着于数字游戏的这个大家族却没能再创《DDR2》时代80万的销量奇迹，新作能卖过8000的就谢天谢地了。而数年前还独力支撑街机音乐游戏的南氏《太鼓之达人》，现如今也有十数位成员，却也乏善可陈，未见有突破性的进展。在我看来，音乐游戏的挖掘度在两年前就已枯竭，也许去年NDS的《应援团》算是其枯木逢春，但那只能算是一片嫩芽，充其量也只是一朵异色之花，还形不成当年音乐游戏枝繁叶茂、百家争鸣的盛世浮华。

从《大合奏》、《应援团》、《LUMINES》的创意表现来看，次世代掌机实在是MUG新一片的乐土，而韩风的吹入又让我们看到了音乐游戏的新希望——这就是让无数MUG FANS又有痴狂理由的《DJMAX PORTABLE》。说到网络版的《DJMAX》可能很多人都有耳闻，仅公测一个月便获得韩国文化部门的优秀游戏大赏使这款不分年龄、不分男女甚至不分国界(音乐无国界)的网络游戏在韩国、日本以及东南亚各国年轻网民中声名鹊起。事实上，《DJMAX》和其他韩式音乐游戏一样，都只能算是"BIMANI系列"坚定的模仿者，继承和发扬的是日式MUG中的精华。但现在《DJMAX》却已经赚上了日本网民的钱，这种"反刍现象"启示意味可能还大于讽刺吧。



《DJMAX》虽说是正统的方块落下型DJ模拟游戏，但它在周边系统上加入的韩式网游惯用的伎俩，100多首收费歌曲、具有不同功能的皮肤与按键需要用网络货币购买，但在游戏中赚钱却极为困难，再加上《DJMAX》本身拥有十分成熟的系统，绝对会让一些对泡菜网游嗤之以鼻的玩家陷入一个披上音乐华彩外衣的练级、赚钱、买装备的"老圈套"中欲罢不能。但不可否认的是，时尚音乐游戏《DJMAX》依然是韩国网游中的异类。

因为《DJMAX》有如此高的起点，所以PSP版的推出也就顺理成章了，超过1G的容量也让人看到了诚意。为了配合PSP的操作，《DJMAX PORTABLE》将网络版的5键和7键两种操作方式，改成了4键、6键和8键三种，而操作的感觉实际上很像PS2版的《POP'S MUSIC》。不过这款音乐游戏同样有着移植版的操作问题，而且在PSP上操作的不便显得更为突出，高难度曲目几乎会让人手指抽筋！尽管如此，PSP版《DJMAX》依然是一款极为突出便携性的优秀作品，多种模式和难度的设定适合于不同级别与不同需求的玩家，即便你不是自我折磨的高难度挑战者，也可以享受游戏其他方面的乐趣。比如把屏幕一关听OST，或是看看有趣的背景动画MV，这些便携功能适合于无法正常进行游戏的场合。而游戏大把的隐藏要素绝大部分只与游戏时间相关，玩着玩着就开启个新项目，所以并不需要追求高难曲目，用4键休闲同样可以做到自得其乐。

游戏最让人着迷的还是功底十足的音乐和音效制作水准，PSP版选取的54首曲目都极具代表性。上次《游戏·人》的CD中收录了其中一部分，相信在领略了韩国音乐人的功力与各种个性化的音乐形式之后，像《拜托给风》、《Save My Dream》、《End of the Moonlight》、《Never Say》、《Memory of Beach》、《OBLIVION》等作品都会有将其视为"神曲"的支持者。不过在反馈中也有个别人批判这张CD"一无是处，一首好听的歌曲也没有"(原话更加刺耳)。面对这样的评价，我只能认为这是音乐游戏的悲哀。

比较遗憾的是网络版所标榜的"最大支持6人对战"在PSP移植版中被取消，无法实现"DJ BATTLE"的《DJMAX》其乐趣必然有所削减，不过这并不影响本作成为新一代的MUG经典，对于了解与不了解《DJMAX》的PSP玩家来说，这样的作品都值得推荐。

★★★☆ [点评人：胜负师]

[圣剑传说DS 玛娜之子]

圣剑传说DS Children Of Mana



机种： NDS
厂商： Square Enix
类型： A·RPG
发售日： 2006年3月2日

像圣剑却不是圣剑的圣剑

《圣剑传说DS 玛娜之子》是阿修罗一直以来很期待的一个游戏。为什么？因为NDS上已经有足够多的新类型游戏了，但是较为正统的A·RPG却依然相当少见。在我们能够期待NDS版的《塞尔达传说》之前，《圣剑传说DS》相信会是一个不错的选择。相信这是很多人最初的想法！

很显然《玛娜之子》是一个很"圣剑"的游戏。它的制作总指挥石井浩一是整个"《圣剑》系列"的负责人，人物设计师是PS版《玛娜传奇》的池田奈绪，音乐监督伊藤贤治也负责过GBA版《新约·圣剑传说》，游戏中有珐·迪尔世界、玛娜女神、圣剑、精灵、熟悉的魔物，画面的风格极度接近《玛娜传奇》……这一切都表明它很"圣剑"，甚至比即将在PS2推出的系列正统续作、3D化的《圣剑传说4》更加"圣剑"！

相比NDS上其他的游戏，它有华丽鲜艳的画面，有比较动听的音乐，有还算爽快的战斗系统，知名动画公司Production I.G.制作的开场及过场动画，这一切都很符合Square Enix游戏的特色。然而，在游戏时间超过30小时、强忍着放弃的念头将它通关以后，阿修罗不禁自问：这真的是《圣剑传说》吗？

珐·迪尔世界被简化成了一个玛娜之村和若干个迷宫，所有的剧情都将在这有限的地方发生。"玛娜之力暴走"，如此宏大的设定下，玩家所要做的就是从自己的村子里出发去迷宫，消灭敌人以后回到村子更换装备，然后再去迷宫……当然，这个游戏有完美的任务系统，有村民们的支线任务和冒险协会的委托任务。然而，所有这些任务的完成方法都是一样的：闯进迷宫一路杀到最底层自动发生情节，然后返回村子领取报酬！初玩的时候，你会觉得这个模式对于"《圣剑传说》系列"是一种创新，是一种改革。然而，在连续闯几十遍迷宫之后你的脑中就只剩下了这么一个词——单调。

而对于这么一个玩法单调的游戏，开发小组偏偏没有设计一些能够刺激玩家的BOSS战。整个游戏中，大部分BOSS只要玩家用于舍身硬拼就能够轻松通过，毫无技巧性可言。BOSS在这里也就变成了加大号的杂兵。如果不说BOSS，那么或许一个好的武器收集系统也能够调动玩家的积极性。不过很可惜，本作中也是没有武器收集的概念的。NDS的机能和游戏卡片的容量决定了它不可能像《Diablo》和《PSO》那样去设计多种外观不同的武器。而本作中的武器系统也决定了实现武器收集的不可行性。因为在本作中，玩家只有达到一定级别才能装备对应的武器、防具或者饰品。等级高的装备品在能力上一定会更强，只有少数装备品才会突破这一规则，而这样的装备品不仅种类稀少，更是只要完成特定任务就能够获得的。当玩家的等级进一步提升时，就会有新的通常装备品的能力超过这些特殊装备。所以，当你在12级的时候打出一件56级的装备品时不用太兴奋。因为等你升到





56级的时候，这件装备已经在商店里面有得出售或者随便打个敌人都能掉出了！

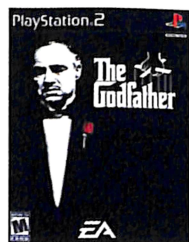
对于Square Enix来说，或许这款游戏的宣传重点是它充分利用了NDS的无线联机功能，实现了4人协力战斗的模式。我们都知道，现在能够协力战斗的游戏越来越少了，所以这个卖点应该是个不错的噱头。然而，当我们实际开始联机模式的时候看到了什么。游戏中一共提供了4名角色，但是每个游戏只能存3个档，每个档中玩家只能使用其中一名角色，而且该角色不会在游戏中与其他角色有互动。在开始游戏前，你必须和同伴商量好，两个人应该练不一样的角色。但是你千万不要妄想朋友为你打出好道具再送给你，或是妄想他在你经济困难的时候伸出援手借你个十万八万用用，因为本作并不提供联机作战的玩家之间交换道具和金钱的功能。所以你在单机玩的时候如果打出了用不了的装备品就自己卖掉换钱花好了，反正它们也没有其他用途了。

好，然后我们开始联机了。你必须明白，在联机模式中经验值是分开计算的。也就是说，如果你联机以后不去打敌人只是在远处观战，你就完全不会得到经验值。当然，掉在地上的钱和道具也是谁捡到就算谁的，究竟归谁就要看谁眼明手快了。我试过和朋友一起挑战过一个委托任务。由于我的等级太高，所以以我做主机开始的这次冒险中敌人的等级也很高，朋友所使用的女主角防御力又不行，所以大部分时间都猫在后面。结果联机结束以后他根本没有捞到什么好处，也就是可以在村长那儿得到一块只有联机以后才能取得的强化宝石而已。

和朋友联机的过程中还出现了一些问题，那就是拖慢。我们冒险的迷宫是较为初期的星之湖，地图并不算大，也不复杂，但是依然出现了拖慢。而联机时我们两人几乎是并肩而立的，周围也没有什么干扰信号源。我最初估计是参与联机的人数较少的缘故，因为NDS的无线通信的特点就是同一软件通信人数越多信号越强烈。不过，在游戏后期的某些大迷宫中，单机时也偶尔会出现拖慢现象。这证明游戏的程序方面一定存在着一些问题。

如果它不是《圣剑传说ＤＳ》，如果它不是Square Enix制作的，或许得到的评价还能更高一些。但是，它的的确确是Square Enix的《圣剑传说DS》！而这款游戏的实际水准并不配拥有这个名号，太多系统上的不合理让它不像是个一线的大作。去年年底的《银河游侠》在发售以后遭到很多人唾骂，指责它是"地雷"。不过那个地雷至少能让我玩上个90小时而且并没有连带引发别的爆炸效果。但是《圣剑传说ＤＳ》就不一样了！它是Square Enix新的圣剑传说计划的第一步，它的世界观与剧情和即将发售的《圣剑传说4》有着极为密切的联系。它的素质直接影响到了玩家们对《圣剑传说4》的看法。我们不禁开始怀疑这一次会不会一雷双响，或是一记双响炮。但愿《圣剑传说4》能够让我们的心头大石落到地上。

★★☆［点评人：阿修罗］



[教父]

The Godfather

机种： PS2、Xbox
厂商： EA　**类型：** AVG
发售日： 2006年3月14日

电影改编游戏就该这个样！

如果大家跟我一样有着电影迷与游戏迷的双重身分，那么这款游戏将会是你最佳的收藏品。由电影改编的游戏一向不受好评，《教父》这款游戏正打破了这种令人尴尬的局面。EA对电影风格的把握十分到位，仅是标题画面处的主题音乐就能把人深深地吸引住，随后出现的马龙·白兰度的头像与黑白对比强烈的标题画面更让人兴奋不已。凭着富有特色的建筑物与怀旧的色调再结合古典忧郁的游戏配乐，游戏很成功地重现了上世纪五六十年代的纽约。游戏的故事基本忠于电影，原创剧情与电影剧情巧妙地穿插在一起，电影中的经典片断与经典对白也会在游戏中一一再现。"有一天，或许那一天永远不会来临，我会要求你为我做一件小事。在那一天到来之前，你就把这当做我送给你的礼物吧。"要知道笔者在游戏的序章中听见教父用他那标志性的沙哑低沉的声音说出这句经典对白时，心情有多么地激动！当然，若这款游戏仅有上述的优点，那它还不算在同类游戏中出类拔萃，但在你玩过这款游戏并看过游戏收录的电影片断后，你就会发现游戏中的许多细节几乎与电影完全吻合。人物的相貌与衣着自然不在话下，就连表现人物性格这一环EA也抓得很准，教父的稳重、桑儿的暴躁、迈克尔的冷酷都在游戏中体现出来了。另外，游戏中的部分场景简直就像直接从电影里搬过去一样，相似度达到99%，在游戏的某些情节中，人物的站位、对话、衣着、动作，甚至表情也与电影相差无几。试问这样的一款游戏如何能够不让众多《教父》的影迷感叹啊！

相信各位影迷玩家在听到《教父》将会改编成游戏的消息后，第一个感觉会是开心，第二个感觉可能会是疑惑，而最后则变成了担忧。一部自己喜欢的电影会改编成游戏，自己也能成为"影片"的一部分，相信所有人都会感到高兴。而这款游戏会是一款《GTA》式的游戏却不是经营类游戏，可能会让人感到疑惑。《教父》是一部强调权力、控制与智慧的电影，理应改编成经营类的游戏，而《GTA》式的游戏风格很有可能对整个游戏的气氛造成负面影响。没有接触过《教父》电影的玩家很有可能把教父误认成一个衣着花哨、满口脏话，还有严重持枪抢车倾向的匪徒。疑惑再加上众多改编自电影的游戏的"前车之鉴"自然成为了担忧。在接触这款游戏后，这种担忧被一扫而空。游戏方式还是《GTA》式的，但它是有教父特色的《GTA》式，传说中的教父"考利昂老头子"也没有变成拿着"芝加哥打字机"对着路人疯狂扫射的狂徒。说它是《GTA》式的游戏，是因为它有着很高的自由度。说它有教父特色，是因为这款游戏在《GTA》游戏方式中加入了许多富有个性的系统，谈判系统就是其中最突出的一个。地位、等级、领地等元素的引入大大地增加了游戏的可玩性。与此同时，在《ＧＴＡ》一向薄弱的战斗环节上，《教父》也有了较大的改善。总的来说，即使这款游戏不是改编自著名电影，仅仅作为一款游戏，它也是十分出色的。

这么说来这款游戏岂不完美无缺？其实不然。虽然说原创剧情与电影剧情结合得很好，但若把两者摆在一起对比，就会发现原创的剧情确实十分单薄、没有感染力。游戏中可以驾驶的交通工具就只有一种，而且车的种类也少得可怜，这可能是因为EA想让这款游戏进一步与二十世纪五六十年代的美国相符吧。此外，游戏中大部分建筑物内部构造的重复性极高，就连NPC站的位置也几乎毫无区别。

虽然这款游戏也有一些不足之处，但在它大把的优点面前，这些缺点完全可以被忽略，这款游戏绝对值得一试。在最后不得不提的是，虽然这是一款十分出色的游戏，但是在这款犯罪题材的游戏中也有着某些暴力元素，在此希望各位玩家以一种正确的态度去享受这款作品。

★★★☆［点评人：RX］



以父之名

黑手党《教父》绝密档案 1972 – 2006

由派拉蒙影业授权，EA制作的《教父》电影改编游戏已经登陆了PS2、Xbox和PC平台，不久之后还将推出画质更上层楼的Xbox 360版本。游戏版《教父》的故事基本上截取了科波拉导演的《教父》电影的第一部，集中讲述了1945年到1955年间纽约五大黑手党家族火并、斗争的故事。电影原作中的经典人物，如马龙·白兰度饰演的教父、阿尔·帕西诺主演的迈克尔等主角悉数登场。玩家将扮演一个从黑帮家族底层开始奋斗的无名小卒，亲身投入到这黑色的“事业”中去。或许你看过电影，或许你只是知道个皮毛。没关系，以下的档案将为你巨细无遗地揭开“教父”世界的神秘内幕，告诉你前所未知的电影、小说，和真实的阴暗面……

嘿，小子，准备好开始你这黑与红，枪与血的生涯了吗？你最好仔细读读以下的这份档案，看在教父的情面上，这是一份不可抗拒的礼物……



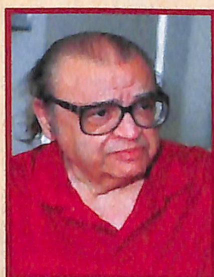
■Nekros 蜘蛛

“我不喜欢暴力，汤姆。我是个生意人。流血成本太高了。”

——《教父》经典台词

【绝密档案I 掀开夜色的双手】

——马里奥·普佐和他的《教父》



马里奥·普佐
(1920—1999)

美国小说家马里奥·普佐（Mario Puzo）最著名的作品无疑就是他的传奇之作《教父》。这本小说一经推出，便雄踞《纽约时报》畅销书排行榜长达六十七周（即一年多）。普佐的作品，尤其是在被好莱坞改编成电影后，在美国主流社会引起了巨大反响。教父的那句经典台词“我会给他一份无法拒绝的礼物”（I'll make him an offer he can't refuse）也成了流行用语。但正是这位揭开黑手党内幕的小说作家，却自称在小说出版前压根没有见过一个黑帮份子。

马里奥·普佐生于纽约一个贫寒的家庭，他所在的街区在纽约是贫民窟，被称为“地狱厨房”。他父亲是铁道上的巡轨员，普佐和他的六个兄弟姐妹就在火车边上长大。纽约的公共图书馆为年幼的普佐提供了接触文学世界的机会，并且最终让他走上了写作的道路。在第二次世界大战期间，普佐参加了美国空军，到东亚和德国服役。退伍后，普佐进入了新纽约社会研究学院学习，后来进入哥伦比亚大学就读，主攻方向是文学和创意写作。在1946年，他娶了Erika Broske为妻，最后有了五个孩子。他在纽约和海外的美国政府机关做了近二十年的文职人员。

普佐第一篇公开发表的短篇小说是《最后的圣诞节》，刊登在1950年的《美国先锋》杂志上。他的第一本小说《黑暗竞技场》（Dark Arena）于1955年出版，时年35岁。从1963年开始，普佐成了一个自由撰稿的记者和作家。他为男性杂志供稿，还在诸如《红皮书》、《假日》、《书刊世界》和《纽约时报》等刊物报刊上发表书评、短篇小说，和其他文章。

此后，普佐出版了两本有关意大利人在二战期间流亡到美国，实现“美国梦”的小说。两本书都获得了评论界的赞赏，也获得了商业上成功。1966年，普佐的第四本小说出版了，题为《萧大伟的逃亡之夏》（The Runaway Summer of David Shaw）是本儿童书籍。在生了一场重病花了不少钱后，普佐决定写一本赚钱的小说。在写作的同时，有关意大利黑手党（称为Cosa Nostra）在美国东海岸开枝散叶的消息陆续传到了他耳朵里。

1969年，普佐曾经探索过的主题：爱情、犯罪、家庭关系、和“旧世界”（指二战前的欧洲）的价值观，都在新作《教父》中达到了巅峰，这部取得国际声誉的小说讲述了黑手党的的根源，还有腐败、暴力和光荣。全书的核心人物，堂·柯里昂（Don Corleone）是个极富人情味的奸雄，个人主义者，对有组织犯罪集团内部进行着无情的统治。他的价值观是极权，且反社会的。普佐生动地描绘了堂·柯里昂在社会底层中奋斗出头的历程，还有黑手党家族的价值观是如何一代一代传承下去，并在外界社会的压力下演变的。



▲登上《时代》周刊封面的普佐被誉为“流行小说教父”。



▲普佐的漫像。

《教父》一书的开头，是这样诠释“教父”这个名称的：

“维托·柯里昂阁下是个人人都有求于他的家伙，因为他有求必应。他说到做到，也不会编造空洞的借口，说这世上还有什么比他本人更强大的势力束缚了他的手脚。他是不是你的朋友无关紧要，甚至是否报答他也无足轻重。只有一件事情你要记牢。那就是你，你自己，奉献你的友谊。只要做到了，那么不管来求他的人有多穷多卑贱，柯里昂阁下都会用心关照那个人的麻烦事。然后，什么事情都无法阻止他帮助那个人找到解决麻烦的办法。他的代价？友谊，也就是要尊称他为‘阁下’，或者更富感情色彩的称呼——‘教父’。”

“阁下”是对“Don”的意译，也就是上文中音译的“堂”。“Don”在意大利文中原是对长者的尊称。而‘教父’则更在尊称之中加入了具有宗教情感的一层含义——这让一种借贷式的友谊升华为一种类似亲情的人际关系。而这正是维系黑手党家族权威和势力的根本基础。也成了本书的名称。

普佐在作品中参考了现实生活中的真人真事，比如书中有一个人物描写得非常像美国著名歌王弗兰克·辛那曲（Frank Sinatra），由于引起了不必要的流言蜚语，结果

致歌王动怒，1972年在一家餐馆殴打了作者。《教父》一书轰动了美国社会，成了一本著名的畅销书，普佐本人也因此登上了美国《时代周刊》的封面人物，被赞誉为“畅销小说教父”。远远超出了他写书之前自定的经济目标。这一辉煌的成功也给他带来了巨大的包袱，导致他下半生的创作陷入了困惑，再也没有能写出超越自己的作品来。

普佐的这本在全球热卖的畅销书很快就被好莱坞相中，被搬上了大银幕。导演弗朗西斯·福特·科波拉（Francis Ford Coppola）起初并不喜欢小说原著。但70年代拍摄的《教父》第一部和第二部却获得了比小说更大的商业成就，捧得了多项奥斯卡大奖，包括最佳影片、最佳剧本（由普佐和科波拉共同改编撰写）。电影在拍摄过程中遭遇了极大的困难。在开机前，意大利裔美国公民人权联盟（Italian-American Civil Rights League）在纽约著名的麦迪逊花园广场举行大规模集会，募捐了60万美元的资金用于阻止影片投拍。最后，科波拉不得不做出妥协，同意将剧本中直接提及“黑手党”的字眼（Mafia，Cosa Nostra）全部清除。《教父》第二部中科波拉频繁使用的拼贴叙事技巧和闪回弄得评论界一头雾水。故事不断在20世纪50年代和1890年到1900年间来回切换。罗伯特·德尼罗（Robert De Niro）扮演年轻时代的维托，在纽约开宗立派；而阿尔·帕西诺（Al Pacino）扮演的维托的儿子迈克尔则在努力让黑手党家族的事业转型。1974年12月13日的《纽约时报》影评（Vincent Canby主笔）批评道：“原片中有趣的一切都被掩盖得严严实实，但第二部则开始喋喋不休，就像很多没话找话的人一样……看上去华丽丰富，实则内涵空虚。”

时隔二十年后的电影第三部于1990年上映。第三部并非基于原著，而是由导演科波拉和原著作者普佐一起创作完成的。科波拉拍此片和普佐当年写书的初衷一样：想赚上一笔。结果这部召集了阿尔·帕西诺等原班人马和一批新星的作品没能再取得艺术上和商业上的成功。第三部的故事发生在1979年，帕西诺也成了一个年迈的老教父，正在实现第二部中未竟的努力：把家族的事业“漂白”，转移到更隐秘的舞台。

普佐的小说原著和电影三部曲相比，没有那么多诗意的描写，而更多的是绘声绘色的性和暴力的描写。科波拉在电影中对待腐败的态度也更为尖锐。有评论认为他在《教父》中对道貌岸然的公务员和警察的态度无疑是在影射当代美国政治 水门事件说明美式民主政治并非是万能的，丑闻和犯罪依然可以渗透到政府的最高阶层。

在《教父》之后，普佐又创作了几部小说。1978年的《愚人之死》（Fools Die），场景遍及拉斯维加斯、好莱坞、东京和纽约，时间跨度是1950年到1960年。写的是一个欺世盗名的小说家幻想自己是现代的魔术师，最后写出了一本大卖的小说，还被改编成一本万利的电影。除了隐约有普佐的自我投射外，作者很难从这本乏味的作品里发现什么有趣的主题。1984年出版的《西西里人》描写的是西西里岛的罗宾汉式侠盗人物萨尔瓦多·裘里亚诺（Salvatore Giuliano）

普佐后期的作品还有1990年代的《第四个K》，是一部摹仿弗里德里克·富赛斯（Frederick Forsyth）和肯·弗莱特（Ken Follet）作品的全球政治惊悚小说。1996年的作品《最后的堂主》（The Last Don）终于回到了黑手党教父的世界。全美最为强大的黑手党家族堂·克里库佐（Don Clericuzio）决定将自己的事业合法化所引发的一系列故事。

1999年7月，普佐因心力衰竭在纽约长岛的家中去世。当时他已经完成了最后的一本犯罪小说《网》（Omerta）的书稿，最后此书在2000年7月作者逝世一年后问世。普佐晚年长期致力于收集材料，创作一部名为《家族》（The Family）的巨著。此书描写的是伯吉亚家族（the Borgias），文艺复兴时期意大利最为显赫的阴谋世家。此书的遗稿经过整理，最后由普佐的长年创作伙伴卡罗·基诺（Carol Gino）完成。此作同样也没有获得太高的成就。《华盛顿邮报》书评评论此作“……读来不像是马里奥·普佐的小说，一点都不像。这样一本具有极深历史背景的著作需要强而有趣的对话和更强的角色塑造能力——那种总能让普佐的作品更上层楼的品质。遗憾的是，这种两种品质在此作中都找不到。”



▲普佐的墓碑。

档案 II-1

大导演科波拉



弗朗西斯·福特·科波拉
（1939- ）

> “我不喜欢你们这种人。我不喜欢你这幅油头粉面的光鲜打扮，还穿着丝质西装，装得像一个美国人那样招摇过市。我鄙视你这套把戏；鄙视你这幅粉饰自己的虚伪，鄙视你还有你该死的家族。”
>
> ——《教父》经典台词

【绝密档案II 鲜血喷溅的镜头】

——科波拉和他的《教父》电影三部曲

弗朗西斯·福特·科波拉（Francis Ford Coppola）于1939年4月7日生于美国。作为一个多才多艺的电影导演，他的身份还包括：电影剧本作家、葡萄酒商、杂志出版商、餐馆店主……

科波拉出生于一个背景良好的意大利裔美国家庭（可以说是个艺术世家），在纽约郊区长大。他父亲卡麦因·科波拉（Carmine Coppola）是个作曲家和音乐家。他在豪夫斯塔大学（Hofstra University）学习过戏剧，后来进入加州大学洛杉矶分校（UCLA）学习电影制作，在校期间拍了一些无名的实验短片（其中包括一些软性色情片）。在60年代早期他正式开始职业生涯，和罗格·考曼（Roger Corman）一起制作低成本电影，并创作电影剧本。

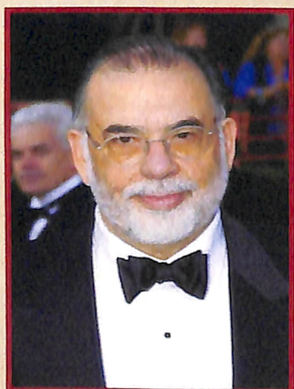
科波拉此后以主流电影《长大成人》（You're a Big Boy Now）毕业出师，并拍摄了一出百老汇音乐剧Finian's Rainbow的电影版。制片人杰克·华纳非常厌恶科波拉长发披肩、大胡子拉碴的“嬉皮”形象，所以基本不到片场，把机器和人马留给科波拉去自由创作。科波拉在此片中拍摄了很多阳光明媚的室外场景，高对比度的图像显得非常刺眼。在一个音乐剧电影观众大幅萎缩的年代，还拍摄大量的室外素材，科波拉的结局不难想象。虽然百老汇女明星波图拉·克拉克（Petula Clark）获得了金球奖最佳女演员的提名，但片子只能说是半个成功之作。

1971年，科波拉为《巴顿将军》(Patton) 撰写的剧本获得了奥斯卡金像奖。但他的真正一炮走红是接下来的两部《教父》，作为导演和联合编剧的科波拉连续捧得两个奥斯卡最佳影片，可以说整个70年代都没有比他更闪亮的明星导演了。

在《教父》和《教父 第二部》之间，他还指导了《对话》(The Conversation) 一片，该片和《教父 第二部》一起获得了1974年的奥斯卡最佳影片提名。最后，《教父 第二部》捧得了1974年的奥斯卡最佳影片小金人；而《对话》一片则获得了1974年的嘎纳电影节金棕榈大奖。

在这一时期，他还撰写了根据美国作家菲茨吉拉德的名著改编的电影剧本《了不起的盖茨比》(The Great Gatsby，又译《大亨小传》)，剧本在业界评论颇高，但商业上未获成功。他还担任了乔治·卢卡斯 (George Lucas) 的电影《美国风情画》(American Graffiti) 的制片人。

在两部《教父》大奏凯歌之后，科波拉乘胜追击，拍摄了越南战争题材的电影《现代启示录》(Apocalypse Now)，此片被评论界视作对约瑟夫·康拉德 (Joseph Conrad) 的非洲殖民问题电影《黑暗之心》(Heart of Darkness) 的野心变奏版。据说在拍摄《现代启示录》之前，科波拉曾经向他长年的合作伙伴兼挚友考曼询问关于去菲律宾拍片的可能性，因为考曼对在东南亚一带拍片很有经验。考曼建议他：“别去！”。科波拉没有听好友的劝告，结果影片的拍摄屡遭一连串劫难：先是赶上了台风，然后是莫名其妙的机器故障、马丁·西恩 (Martin Sheen) 突发心脏病、还有马龙·白兰度不合时宜的出镜表演（据说科波拉曾经试图尽量把他拍到阴影里……）。这一系列不幸事件导致影片的摄制日程一拖再拖，甚至被讽刺地取了个外号——《没完没了启示录》(Apocalypse Whenever)。结果《现代启示录》于1979年正式上映时，遭到了评论界的一顿臭骂，而远远超出预算的投资也让科波拉自己创建的电影工作室美国映画 (American Zoetrope) 差点倒闭。但有趣的是，此片和影史经典《公民凯恩》(Citizen Kane) 的遭遇一样，越老越吃香，名声随着岁月的流逝不断增长，到了今天这个新好莱坞时代，反而被归入了经典行列。著名影评人罗格·厄博特 (Roger Ebert) 甚至认为《现代启示录》是反映越战题材的最好电影。1991年，由科波拉妻子艾琳诺·科波拉执导的纪录片《黑暗之心：电影人启示录》(Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse) 就讲述了丈夫在拍摄《现代启示录》期间遭遇的种种艰辛困苦，还收录了很多被删减的镜头和情节。



▲科波拉近照。



▲获得的奥斯卡时的科波拉。

尽管为了《现代启示录》一片消耗了大量精力和金钱，但科波拉其他的电影项目并没有停止。他的美国映画公司还不断推出新的作品。一直到1982年，他才重新回到导演的岗位，拍摄了实验音乐电影《心中的歌》(One from the Heart)，遭遇了巨大的失败。

1986年，科波拉和乔治·卢卡斯一起执导了迈克·杰克逊主演的迪斯尼主题乐园电影《伊欧船长》(Captain Eo)，创下了当时最烧钱电影（以每分钟成本计算）的纪录。

1990年，面临财务危机的科波拉再次拍摄了《教父》系列的第三部，评论界的反响不如最初的两部热烈，好在票房非常成功。科波拉女儿索菲亚·科波拉在电影中接替临时生病放弃角色的维诺娜·赖德 (Winona Ryder)，出演教父的女儿。结果这个角色成了评论界的笑柄。索菲亚·科波拉的天赋不在表演上，而在于和父亲一样的导演上。她2003年执导的影片《迷失东京》(Lost in Translation) 获得了一致好评。科波拉的儿子罗曼·科波拉 (Roman Coppola) 也是个电影人。至于他的侄子更不用说，是好莱坞一线男星之一尼古拉斯·凯奇 (Nicolas Cage)。

科波拉除了在电影界称霸之外，近两年对加州那帕山谷 (Napa Valley) 的葡萄酒酿造业也颇感兴趣，拥有自己的酒厂，生产品质优良的加州葡萄酒。1997年，科波拉还创办了一本名为《映画故事会》(Zoetrope All-Story) 的短篇小说杂志。杂志专门刊发一些短篇小说和随笔，近年来已经跻身美国一线文学刊物之列。科波拉是这本杂志的出版人和编辑。此外，他还在旧金山港区和罗伯特·德尼罗 (Robert De Niro)、罗宾·威廉斯 (Robin Williams) 共同拥有一家餐馆。

虽然常常现身各大电影节和颁奖礼，但科波拉近年来似乎安于给女儿做制片人，没有再执导筒投拍像《教父》或《现代启示录》那样的大作。

另外，科波拉起初对派拉蒙影业授权给电子艺界《教父》游戏的开发权非常不满。他曾在媒体访谈中说：“我一点都不知道。他们（派拉蒙）从来没问过我是否觉得这个主意不错……他们利用了人人都耳熟能详的角色……然后接下来就可以让他们互相开枪厮杀了。对于游戏我一点发言权也没有，我反对（把电影做成游戏）。”

[弗朗西斯·科波拉电影作品推荐]

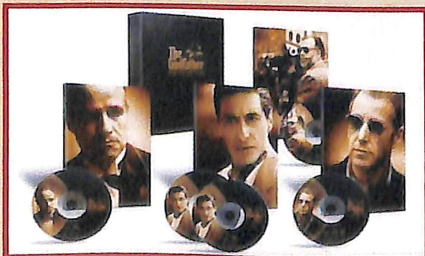


* 《巴顿将军》(Patton，1970年，改编剧本)
* 《教父》(The Godfather，第一部1972年，第二部1974年，第三部1990年，导演、制片、改编剧本)
* 《美国风情画》(American Graffiti，1970年，又译《美国往事》，制片)
* 《对话》(The Conversation，1974年，导演、编剧)
* 《现代启示录》(Apocalypse Now，1979年，导演、改编剧本)
* 《吸血惊情四百年》(Dracula，1992年，导演、制片)
* 《斗鱼》(Rumble Fish，1983年，导演、制片)
* 《伊奥船长》(Captain EO，1986年，导演、改编剧本)
* 《造雨人》(The Rainmaker，1997年，导演、改编剧本)
* 《死亡日记》(The Virgin Suicides，1999年，又译《折翼天使》，制片)
* 《迷失东京》(Lost in Translation，2003年，制片)

档案 II-2 电影三部曲剧情详解

1970年代，科波拉的《教父》电影第一部和第二部给世界影坛带来了一部气势宏大的西西里黑手党家族的编年史。《时代周刊》评价道：“这是一部王朝史诗般的意大利裔美国人版《乱世佳人》，两部电影以其出色的氛围、角色和故事在电影史上留下大师的一页。”

电影的整体节奏，被导演科波拉自己形容为“连绵不绝的，而非断断续续的”，随着故事的展开而自由地流淌下来。这种叙事风格是影片极大的成就所在，使得横跨三代人、涉及数百个角色和复杂故事线索的编年史得以紧密地编织在了一起。



▲电影三部曲的套装DVD。

科波拉的三部曲并不都是辉煌炫目的。电影的第一部和第二部的确堪称影史经典，深刻影响了其后的好莱坞类型片风格，乃至全球电影界。而第三部在剧情上和前两部并不紧密，整体表现上也显得缺乏冲击力，很难再吊起观众和评论界的兴奋感，只能算是一部“成功的狗尾续貂”之作。

《教父》三部曲主要演员／角色表：

马龙·白兰度 Marlon Brando .... 堂·维托·柯里昂 Don Vito Corleone
罗伯特·德尼罗 Robert De Niro ... 年轻时期的堂·维托·柯里昂 Young Don Vito Corleone
阿尔·帕西诺 Al Pacino .... 堂·迈克尔·柯里昂 Don Michael Corleone
罗伯特·杜瓦尔 Robert Duvall .... 汤姆·哈根 Tom Hagen
布里奇特·方达 Bridget Fonda .... 戈瑞斯·汉密尔顿 Grace Hamilton
安迪·加西亚 Andy Garcia .... 文森特·曼西尼 Vincent Mancini
黛安娜·基顿 Diane Keaton .... 凯·亚当斯 Kay Adams
詹姆斯·凯恩 James Caan .... 桑迪诺“桑尼”·柯里昂 Santino 'Sonny' Corleone
约翰·凯泽尔 John Cazale .... 弗雷多·柯里昂 Freddie' Corleone
索菲娅·科波拉 Sofia Coppola .... 玛丽·柯里昂 Mary Corleone
乔治·汉密尔顿 George Hamilton .... 哈里森 B.J. Harrison
斯特林·海登 Sterling Hayden .... 麦克克鲁斯基警长 Police Captain McClusky
塔里亚·希雷 Talia Shire ..... 康斯坦西娅“康妮”·柯里昂 Constanzia 'Connie' Corleone



【 教父 The Godfather 】

出品年代：1972 年 **导 演：**弗朗西斯·福特·科波拉 Francis Ford Coppola
主 演：马龙·白兰度 Marlon Brando 阿尔·帕西诺 Al Pacino 罗伯特·杜瓦尔 Robert Duvall 黛安娜·基顿 Diane Keaton 詹姆斯·凯恩 James Caan 约翰·凯泽尔 John Cazale 索菲娅·科波拉 Sofia Coppola 斯特林·海登 Sterling Hayden
首映时间：1972 年 03 月 15 日，美国 **拍摄地点：**美国、意大利西西里岛
对白语言：英语、意大利语、拉丁语 **影片长度：**175 分钟 **获奖情况：**十项奥斯卡金像奖提名，最终赢得三项：最佳影片、最佳男主角（马龙·白兰度）、最佳改编剧本（普佐和科波拉） **票房成绩：**1.34 亿美元（本土）

影响与评价

实际上，在拍摄《教父》之前，科波拉是个不得志的"影坛新人"（"Movie Brats"），毕业于加州大学洛杉矶分校（UCLA）的电影制作专业。他在接手《教父》之前参加了大量的话剧、音乐剧等舞台实践活动，并已经拍了七部电影，尽管没有一部取得到艺术上的轰动或商业上太大的成功。而改编《教父》才使他从那一辈电影人中脱颖而出，成为好莱坞历史上的一线大导演之一。

第一部《教父》长达三个小时，故事结构有些像莎士比亚的《李尔王》——一个国王和他的三个儿子的故事。影片取得了极大的成功，一举获得了当年十项奥斯卡金像奖提名，并最终获得了三项重量级大奖：最佳影片、最佳男演员、最佳改编剧本。

一件震惊当时影坛的事件就是，获得最佳男演员的马龙·白兰度拒绝领奖，而是请来一个印第安女孩，在奥斯卡颁奖礼上宣读了一份有关美国政府非法侵占印第安人保留地的抗议。这种带有强烈政治色彩的举动，对于保守的好莱坞而言无疑太过刺激了。甚至于此后很久，在派拉蒙公司官方的宣传中都没有出现马龙·白兰度的这个最佳男演员奖，甚至连马龙·白兰度的个人介绍也被刻意"遗漏"了。

除了声音嘶哑，令人难忘的白兰度的经典老教父形象，另一位凭借《教父》一举成名的就是当时的年轻演员阿尔·帕西诺。此前他还是纽约"外百老汇"（即比较小的演出团体聚集地）的一个舞台剧演员。当时年轻的阿尔·帕西诺已经在话剧舞台上表现出非凡的天赋，在出演年轻的教父之前就已经获得了美国舞台剧领域的最高荣誉——托尼奖（Tony Award）。据他后来自称，他刚刚接受科波拉的提议出演这个角色时，完全不知道自己在干什么，要如何去塑造这样一个陌生的人物。从表演风格上说，阿尔·帕西诺也较马龙·白兰度来得内敛而含蓄。马龙·白兰度的表演风格是严谨的俄国戏剧家斯坦尼斯拉夫斯基的"体验派"，讲求演员和角色融为一体。马龙·白兰度自己也曾说过，他性格中的很多部分与银幕上的教父极其相似。这是他把握角色的基本所在。

黑帮题材其实是历史最悠久的类型电影之一，在 1930 年代早期就有了广泛的影响力。早期黑帮电影的杰出代表如《小凯撒》（Little Caesar，1930）、《国民公敌》（Public Enemy，1931）和《疤面煞星》（Scarface，1932）。《教父》所取得的成就在于，他通过把主角塑造成一个富有情感的悲剧英雄形象，重新颠覆了黑帮片的定义，把此类电影的表现层次和思想深度带入了全新境界。

《教父》在电影艺术上的成就有目共睹，是许多新生代导演、演员学习的楷模。演员们（尤其是众多男演员）在深入研究角色后表现出的精彩演技令人印象深刻，全片深沉而不失艳丽的色调，沉稳而精致的镜头，极富个性的台词对白，苦乐参半、富有异国情调的支线剧情，乃至尼诺·罗塔（Nino Rota）创作的配乐，都紧密而完美地整合在了一起，使得全片具有高度的整体美感。

虽然收到了各方压力而做出了妥协，但在《教父》的主题深刻依然。评论界普遍同意，此片是对美国社会暴力、权力、荣誉和制度、腐败、正义、犯罪等方面的百科全书式的剖析之作。任何一个想了解美国社会的人都不可不看这部经典电影。

剧情简介

[提示：下文记有作品情节、结局或其他相关内容，可能降低您欣赏原作时的兴致]

1945 年夏天，纽约黑手党家族的教父堂·维托·柯里昂把女儿康妮嫁给了卡罗·里兹。电影就在这场盛大的婚礼中开始。根据意大利传统，西西里人在女儿的婚礼那天不能拒绝任何人的要求。所以老教父在那天会见了很多人，接受他们提出的要求。其中一个要求来自强尼·方廷（Johnny Fontane），要求柯里昂利用其名望和影响力介入电影业，具体来说，就是他希望能在杰克·沃尔茨制片的电影里担当男主角。

堂·柯里昂告诉强尼先不要着急，他会为他打点一切，并安抚他说："我会给他一个无法拒绝的礼物。"在遭到拒绝后，家族的法律顾问，教父的养子汤姆·哈根终于"说服"了沃尔茨让方廷在电影中出演男主角——有一天沃尔茨醒来，发现自己的床上鲜血淋漓地放着他最爱的得奖赛马的马头。这种恐怖的警告终于让他屈服于教父的势力，让强尼出演了主角。

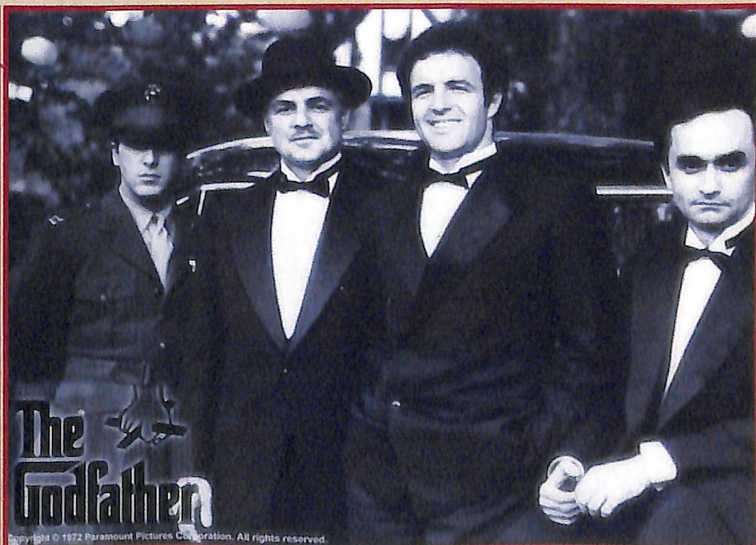
同时，堂·柯里昂最小的儿子迈克尔刚刚退伍，从二战前线回到家中。维托·柯里昂在婚礼上接受要求的同时，迈克尔向他的女友凯·亚当斯解释他父亲的"事业"。他告诉凯："那是我家族的事业，凯。不是我的。"

在婚礼后警告了沃尔茨之后，绰号"土耳其佬"的索罗佐（Sollozzo）要求堂·柯里昂家族参与他的贩毒计划。堂·柯里昂拒绝了这笔生意，但他的长子桑迪诺"桑尼"却表现出了兴趣。卢卡·巴拉斯（Luca Brasi）是教父忠实的贴身保镖，被派去潜入暗中支持索罗佐的后台——塔塔格里亚家族内部探听情报，结果他因为一桩以前的过节被杀。

由于堂·柯里昂的反对，而他即将接班的长子桑尼却看来有可能同意毒品交易，索罗佐一伙决定暗杀堂·柯里昂。老教父身中数弹，生命危在旦夕。在家族面临危机的关头，家族内部展开了一场激烈的对策会议，研究平息家族争斗和中止毒品交易要求的方法。原来不参与家族事务的迈克尔挺身而出，主动要求杀掉索罗佐和他的同伙——被收买的麦克克鲁斯基警长，以血腥的方式解决问题。迈克尔假装把两人约到一家小餐馆讨论合作，用事先藏在厕所里的手枪射杀了索罗佐和警长。之后他立刻动身离开纽约回到老家西西里岛避风。

在风光旖旎的西西里岛，在那里爱上并娶了美丽的姑娘阿波萝妮亚。两人在老家的庄园过着田园牧歌般的新婚生活。但报复的阴影并没有散去，他







的贴身保镖法布里奇奥居然被仇家收买，在迈克尔的汽车上安装了炸弹。结果迈克尔新婚燕尔的妻子不幸被炸身亡。

与此同时，从医院中伤愈复出的堂·柯里昂回到家中，在得知是迈克尔干掉了索罗佐和麦克克鲁斯基之后伤心不已。在纽约，妹妹康妮的婚姻陷入了家庭暴力的黑洞，丈夫卡罗老是酗酒打老婆。脾气火爆的长子桑尼准备和卡罗算帐。结果，一时冲动的桑尼中计，被仇家困在汽车里，乱枪射死。眼看纽约五大黑手党家族间的仇杀却越来越激烈，火并一触即发，堂·柯里昂却做出了一个决定：要求召集家族首脑和谈，停止无止尽的复仇。这样也能让小儿子迈克尔平安无事地返回纽约。老谋深算的堂·柯里昂终于得出结论：在幕后操纵这一切家族仇杀，并暗杀长子桑尼的并不是菲利普·塔塔格里亚，而是巴西尼家族的教父堂·巴西尼（Don Barzini）。迈克尔这时也回到了纽约，并和旧女友凯结了婚。

年迈的堂·柯里昂开始让迈克尔接管家族，因为二儿子弗雷多是他的子女中最没头脑又最懦弱的一个。在教父有高背椅的办公室里，他向迈克尔面授机宜，并引导迈克尔找出真正的幕后黑手所在，对迈克尔成为将来的自己寄予厚望。他本来希望迈克尔能成为一个不染腥风血雨的律师或政客，但"已经来不及了。"

迈克尔给家族设计了全新的方向，准备放弃原来垄断的橄榄油进口买卖，而通过进入拉斯维加斯经营赌场实现"合法化"。但他向赌场老板莫·古林（Moe Greene）提出的要求被拒绝了。与此同时，堂·维托·柯里昂在和孙子在花园嬉戏的过程中心脏病发作，独自安静地离开了人世。

在教父的葬礼上，柯里昂家族管理打手的成员萨尔·塔西欧提议，让迈克尔去和堂·巴西尼谈判。塔西欧称绝对保证迈克尔的人身安全。这个提议果然应验了维托·柯里昂在死前告诉迈克尔的话：如果堂·巴西尼通过家族里的某个亲信要求谈判，那么这肯定是个暗杀阴谋。目的是趁堂·柯里昂树倒猢狲散，人脉流失，青黄不接的时候把刚刚上台的迈克尔·柯里昂干掉，从而彻底击垮柯里昂家族。迈克尔于是实行了一场更为心狠手辣的连环暗杀。他下令将其他四个家族（塔塔格里亚、巴西尼、库尼奥、斯特拉奇）的头目、莫·古林、和背叛的塔西欧全部干掉。就在迈克尔参加教堂仪式，成为侄子的教父的同时，这些敌人和叛徒都被一一谋杀了。同样背叛了家族，参与了诱骗桑尼被杀的卡罗也被消灭了。在康妮得知自己的丈夫被杀之后，近乎疯狂地来追究迈克尔的责任，迈克尔冷峻地命人把妹妹送去精神病院。当凯质问迈克尔是否有下令杀死妹夫时，迈克尔坚定地对凯说："我没有。"

电影最后的经典一幕是凯离开了迈克尔的办公室，而目送妻子离去的迈克尔坐到了父亲曾经坐过的椅子上，接受家族成员的吻手礼。他已经成了新一代的"教父"——堂·迈克尔·柯里昂。

影响与评价

《教父 第二部》是第一部以续集身份获得奥斯卡最佳电影的影片（另一部是《指环王：王者归来》，迄今只有两部）。《教父》系列至今依然保持着第一集和续集，两次都获得奥斯卡最佳影片的纪录。

在《教父》第一部和第二部之间的时间，科波拉执导了另一部电影《对话》（The Conversation），该片在1974年公映，和《教父》第二部同年获得奥斯卡最佳影片提名。这也让导演科波拉成了好莱坞历史上第二个在一届奥斯卡上获得两部最佳影片提名的导演。（第一个是希区柯克）

此外的三个也都是重量级奖项：德尼罗的最佳男配角和最佳美术指导、最佳改编剧本。使得此片入选美国国家电影资料馆馆藏。本片被认为是电影史上最成功的续集电影。很多评论甚至都认为续集甚至比原片还要好。在IMDB的"史上最佳250部电影"票选中，本片排名第五。

在2002年发行的本片DVD版花絮中，导演科波拉称，是他开创了以"第二部"这样简单的名字去命名续集的风气。此前的好莱坞电影厂都不愿意用"《教父II》"这样"偷懒"的名字去命名，深怕观众会以为那是原片的升级版而已，从而影响票房。的确，在《教父 第二部》大获成功之后，出现了不少以"第二部"命名的跟风之作，比如《洛基II》（Rocky II）、《星舰迷航II：可汗之怒》（Star Trek II: The Wrath of Khan）等等。

剧情简介

[提示：下文记有作品情节、结局或其他相关内容，可能降低您欣赏原作时的兴致]

影片既是第一部的前传，又是第一部的续集。电影平行讲述了老"教父"维托·柯里昂的发家史和新一代教父迈克尔接下来的奋斗故事。

【教父 第二部 The Godfather: Part II】



出品年代： 1974年 **导 演：** 弗朗西斯·福特·科波拉 Francis Ford Coppola **主 演：** 罗伯特·德尼罗 Robert De Niro 阿尔·帕西诺 Al Pacino 罗杰·考曼 Roger Corman 罗伯特·杜瓦尔 Robert Duvall 黛安娜·基顿 Diane Keaton 丹尼·艾洛 Danny Aiello Kathleen Beller 詹姆斯·凯恩 James Caan **首映时间：** 1974年12月12日，美国 **拍摄地点：** 美国、意大利西西里岛 **对白语言：** 英语、意大利语、西班牙语 **影片长度：** 187分钟 **获奖情况：** 十一项奥斯卡金像奖提名，最终赢得六项：最佳影片、最佳导演、最佳男配角（罗伯特·德尼罗）、最佳改编剧本、最佳美术指导、最佳电影配乐。（这也是奥斯卡历史上第一部以续集获得最佳影片大奖的电影） **票房成绩：** 5700万美元（本土）

影片的第一个镜头正是第一部的结尾镜头。迈克尔接受着族人的吻手礼，表情冷峻。

在意大利西西里岛，童年时代的维托为报父仇，袭击了当地黑手党首领唐·乔奇。在母亲的掩护下，维托得以逃脱，并流亡到了美国，看到了自由女神像，时间是1901年。

在第一部故事之后，迈克尔离开了纽约，来到拉斯维加斯所在的内华达州经营赌场和酒店。迈克尔开始深入美国社会，试图以政治捐款收买参议员，要求他帮助家族获得另一家当地酒店的控制权，但没有成功。迈克尔和妻子凯以儿子托尼的名义给当地政客捐款，在内华达州湖边的私人庄园举行了盛大的庆祝活动，同时也是分散已久的家族重聚：痛失丈夫的康妮开始大手大脚地挥霍金钱和男人鬼混；不争气的哥哥弗雷多一事无成；留在纽约另立门户的家族老部下抱怨生意越来越不好做——他们都怀着各自的目的回来见迈克尔。家族聚会不欢而散。

当夜，迈克尔遭到了暗杀威胁，妻子凯受了伤。迈克尔开始追查家族内部的奸细。

老"教父"维托世纪初在纽约意大利移民区的奋斗史又穿插进来，他一步步通过奋斗，取代了原来的老大位置，逐渐在纽约站稳脚跟，建立起了自



己的黑道势力和第一个家族产业——金口橄榄油公司（Genco Olive Oil Company）。

迈克尔一步步进行着复仇，每个家族成员都感到他越来越独断专行。在和参议员勾心斗角的明争暗斗之后，迈克尔终于“降服”了参议员，控制住了当地一家大饭店，并顺利开展了赌博生意。就在迈克尔扩大家族的势力时，在纽约旧部，一名叫罗斯的黑道人物闯了进来，双方展开了较量。迈克尔不满足于在美国国内已有的势力，想进一步将事业延伸到古巴。然而古巴革命的爆发却使他的计划无果而终。

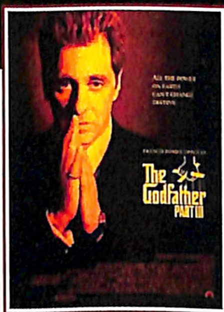
罗斯收买了迈克尔的哥哥弗雷多为他提供情报，并企图暗杀迈克尔。最终，迈克尔除掉了罗斯，而他也在激烈的内心争斗之后，下令处死了自己的亲哥哥弗雷多。

迈克尔的不法行为终究为他招来了麻烦。美国政府展开了对他的调查。听证会上迈克尔受到了一系列的指控。而已经被迈克尔控制的参议员借助权术帮助迈克尔又一次转危为安，逃脱了法律的制裁。

迈克尔成功地逃脱了一系列外患，他的妻子凯却再也受不了这种充满了暴力、暗杀和仇恨的罪恶生活。她去做了人工流产，打掉了自己和迈克尔的孩子，并且选择彻底离开迈克尔。

亲人的离去和兄长的背叛使迈克尔深受打击。他孤独地坐在豪宅外面，茫然地望着波光粼粼的湖面……





【教父 第三部 The Godfather: Part III】

出品年代： 1990年 **导 演：** 弗朗西斯·福特·科波拉 Francis Ford Coppola **主 演：** 阿尔·帕西诺 Al Pacino 布里奇特·方达 Bridget Fonda 安迪·加西亚 Andy Garcia 黛安娜·基顿 Diane Keaton Helmut Berger 詹姆斯·凯恩 James Caan 约翰·凯泽尔 John Cazale 索菲娅·科波拉 Sofia Coppola **首映时间：** 1990年12月20日，美国 **拍摄地点：** 美国 **对白语言：** 英语、意大利语 **影片长度：** 162－170分钟 **获奖情况：** 七项奥斯卡金像奖提名，最终未能捧得奥斯卡小金人。 **票房成绩：** 6600万美元（本土）

影响与评价

本片推出后虽然在商业上获得了成功，但媒体和影迷的评价至今依然褒贬不一。获得七项奥斯卡提名多少说明了本片的素质还是非常高的，但最终一个奖都没有斩获，不能不说影片的确留下了很多遗憾，不像前两部那样能获得一边倒的赞誉。

导演科波拉称，他觉得《教父》系列的主角其实是阿尔·帕西诺扮演的迈克尔，讲的是迈克尔这样一个“好人是如何变坏”的故事。他觉得，迈克尔这个人物在第二部中所受到的“众叛亲离”的报应还不够，所以有必要再拍一个续集来呈现他最终收到的惩罚。在这个主题之下，科波拉本来想给电影加个副标题：“迈克尔·柯里昂之死”，但派拉蒙影业拒绝了这个提议。科波拉的女儿，索菲娅·科波拉在第三部中有出色的表演。但其实她是临时上阵救场——“玛丽”原来的人选是好莱坞人气女星维诺娜·赖德（Winona Ryder），但不巧开拍前她病倒了。索菲娅是在开拍前最后一刻才确定来救场出演爸爸的电影的。而《教父》第三部也成了科波拉自己的“家族电影”，片中玛丽的姑姑、迈克尔的妹妹塔里亚·希雷（Talia Shire）真的就是索菲亚·科波拉的姑姑。在片中出镜的其他“科波拉家族”的成员还有科波拉的母亲、父亲和孙女。片中扮演杀手儿子的米歇·拉索（Michele Russo）也是科波拉的一个远房亲戚——和科波拉的曾祖母来自同一个小镇。因此有影评不无讽刺地指出：片中女儿玛丽为黑手党父亲付出了生命的代价；而现实生活中，索菲亚临时上阵，却表现出了“精彩的演技”，也算是为老爸科波拉“偿还了罪孽”……（因为实际上索菲亚的表演非常一般）。

剧情简介

[提示：下文记有作品情节、结局或其他相关内容，可能降低您欣赏原作时的兴致]

时间已经是1979年。“教父”迈克尔已经年过七十。他进一步向着“漂白”家族事业的方向努力着，他向家族提出停开赌场，集中一笔财富做正当生意。



迈克尔希望儿子托尼能在将来家族的“干净”生意中充当重任，因此要儿子在大学攻读法律。不想儿子却不愿按照父命当律师，却酷爱歌剧艺术，想做一个歌唱家。迈克尔开始栽培死去已久的大哥桑尼的私生子文森特，准备让侄子继承家业，当第三代“教父”。文森特是个有魅力、有手段的年轻人，他对迈克尔言听计从，对家族的事业也表现出了天赋的热情。他也继承了父亲桑尼的冲动和好色。他一面和一心探听黑手党家族内幕，不惜和他上床的女记者鬼混，另一面又和“教父”的爱女、他的表妹玛丽保持着暧昧的好感。

为了救赎灵魂，迈克尔晚年极力想把家族的资金全部转到梵地冈教廷控制的欧洲大企业中，使其家族彻底合法化。但他又陷入了梵地冈教廷和企业界的商业阴谋和尔虞我诈中。他向红衣主教袒露并忏悔自己下令谋杀亲哥哥的罪孽，赢得了主教的信任。主教最终成了新一代的教皇，一直阻止他进入董事会的幕后势力控制的梵蒂冈银行出现了巨额亏空，眼看他的理想就要实现了。

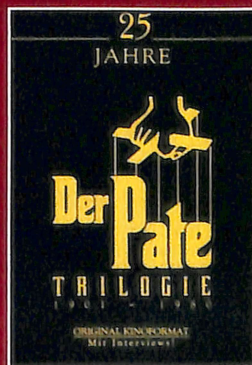
文森特和女儿的暧昧关系终于没有逃过迈克尔的法眼。他严厉地告诉文森特离开女儿，文森特只得照做。女儿玛丽由此和父亲产生了矛盾，原来亲密的父女关系开始疏远了。

为了清除最后几个仇敌，迈克尔派了手下到纽约和西西里各地追查。他和前妻凯一起观看儿子托尼的歌剧首演。不想，又一场再熟悉不过的黑手党血腥暗杀发生在他身边。新教皇被刺杀。一群枪手涌入了歌剧院。在枪声咆哮中，年迈的迈克尔死里逃生，他的爱女玛丽为了掩护他不幸身亡。新教皇的庇护不再、爱女也离他而去，一代“教父”终于走上了穷途末路，在悔恨和绝望中离开了这个繁华而喧嚣的世界。

【教父III部曲 The Godfather Trilogy: 1901-1980】

出品年代： 1992年 **影片长度：** 583分钟

简介： 导演科波拉亲自操刀，在1992年以录像带的方式推出了这部重新剪辑的“全集”。原来的三部电影被按照时间顺序重新剪辑为一部长达9个小时的柯里昂家族编年史。一些在公映版本中被删减的镜头也得到了恢复和补充。这个大全集是想深入了解《教父》系列电影的发烧友不可不看的珍贵版本。（稍早还发布过同样的剪辑版本，称为“The Godfather: the Epic”，但并不完美）



▲此为德文版封面。

档案 II-3 电影制作内幕



马里奥·普佐的原著小说是美国历史上最畅销的小说之一。《教父》一书的硬皮精装版卖出了50万本;而口袋平装本更是卖出了1千万本之巨!从来没有一本畅销书能逃过好莱坞的灵敏嗅觉,往往是小说还没上市,改编权就已经出售了。改编《教父》的计划最早开始于1970年春天,派拉蒙影业购买了小说的电影改编权,制作人阿尔伯特·S·鲁迪(Albert S. Ruddy)兴冲冲地找到科波拉,于是后者和原著作家普佐一起,开始创作电影脚本。

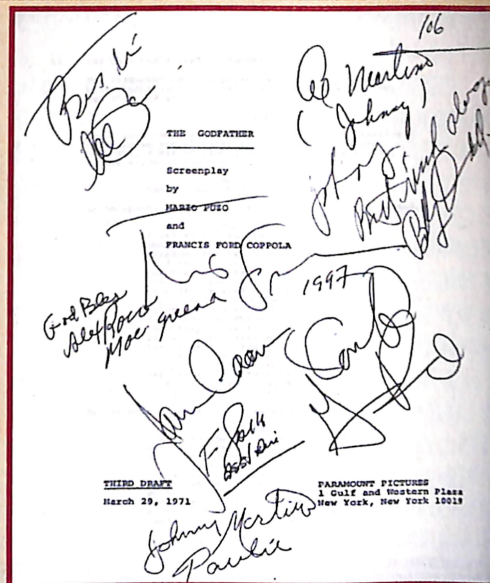
电影真正进入实际的投拍制作一直拖到1971年3月29日才开始的。因为科波拉极力想找到最好的演员来呈现这部作品,因此在选角上颇费周章。教父堂·柯里昂的人选他的第一选择就是马龙·白兰度。当时很多人都认为马龙·白兰度并不适合这个角色。根据小说中的描写,柯里昂是个矮胖的、头发花白的六十多岁的老头子;而马龙·白兰度当时正值四十多岁的壮年,英俊潇洒,风采不减。而观众也早就适应了他当年在《欲望号街车》中那种充满活力的生猛形象。最后的决定在一个下午做出。科波拉邀请了几位派拉蒙的高层经理来看现场试镜。在多位演员轮番上阵之后,通过化妆彻底改变的马龙·白兰度征服了现场所有的人——这就是我们要的教父!

但一系列头疼的问题才刚刚开始。每一个柯里昂家族的成员都经过了深入的角色分析和慎重的选角(casting)过程。扮演黑帮人物卡罗·里兹(Carlo Rizzi)的演员吉安尼·罗素(Gianni Russo)在试镜的时候给科波拉的是一部自己拍摄的微型《教父》短片。剧组的主要角色基本上都具备深厚的舞台剧(即话剧)表演功力——因为一部经典的黑帮片需要的不是花前月下的漂亮脸蛋和轻浮的打情骂俏,而是对人物的准确把握和精湛的演技。最终这部带有强烈的男性化特征的电影里,男主角们一个个都各有特色,棱角分明——可以说,这并不意外,从选角试镜的那一刻就开始了。

如前所述,《教父》在开拍前还遭遇了美国意大利族裔社团的反抗。在实际投拍后,科波拉依然困难重重——全片几乎90%的场景要在繁忙嘈杂的纽约市中心和郊外完成。这不仅意味着现场管理的困难,更棘手的是,马龙·白兰度全新的造型将提前暴露在媒体和公众的众目睽睽之下。制片人于是制定了近乎疯狂的拍摄计划,为了尽可能减少马龙·白兰度公开出现的机会,他的戏份被安排在35天的工作日中全部拍完。最后,就是连剧组成员几乎都没有机会接近忙得冒烟的马龙·白兰度。

原定于1971年3月24日开拍的第一个场景最终拖延到3月30日才开机。这个场景是1945年圣诞节前夕的纽约第五大道,因此制片人听信了天气预报,希望能在第二天一大清早赶上下雪。结果天气预报失算了,第二天一片雪花都没有。结果不得不劳民伤财地运来一大批造雪机,临时制造人工降雪效果。

类似的意外在整个拍摄过程中一直和剧组形影不离。其中最困难的一个场景就是中国城边缘的意大利人聚居区——莫特街(Mott Street)。这条街当初是为了通行马车设计的,所以又窄又小,到了新世纪也基本没有发生什么变化,这给剧组的工作带来极大的不便。堂·柯里昂就是在这条小街上遭遇敌对家族的突袭,中弹负伤的。结果这段场景反反复复拍了三天才算成功。



106

THE GODFATHER

Screenplay

by

MARIO PUZO

and

FRANCIS FORD COPPOLA

THIRD DRAFT

March 29, 1971

PARAMOUNT PICTURES

1 Gulf and Western Plaza

New York, New York 10019

▲部分主演亲笔签名的剧本封面。

全片在纽约的场景共有120多个,遍布曼哈顿、博诺、布鲁克林和瑞奇蒙德各个区域。影片的配乐非常精彩。其中为了再现意大利风情,专门创作了几首带有浓郁民族特色的民歌小调。这些作品是由卡门·科波拉(Carmine Coppola),也就是科波拉导演的父亲创作的,他是一个专业的音乐人。在影片开场的婚礼场景中,观众可以看到丰盛的酒宴、数以千计的小甜饼、各种酒水、满篮的水果和一盆盆佳肴。这些东西在四天的实际拍摄过程中一直在不断地补充。

稍微安静一些且更好掌控的室内场景在博诺的摄影棚内完成。摄影棚内搭建起了堂·柯里昂公馆的全部内景。有近10%的场景在这里完成。影片的唯一外景——意大利西西里岛的柯里昂小村,也就是迈克尔和阿波罗尼娅结婚的那些场面,只花了10天就完成了拍摄。



档案 II-4 纽约五大黑手党家族

在历史上,1930年代的纽约的确有过意大利人控制的五大黑手党家族。他们是:

布纳诺家族(Bonanno family)
柯洛波家族(Colombo family)
甘比诺家族(Gambino family)
吉诺维塞家族(Genovese family)
卢切斯家族(Lucchese family)

普佐在创作《教父》小说时,也在他的教父世界中再现了"纽约五大家族"。这一经典设定在2006年EA出品的游戏版《教父》中得到了深入而形象化的刻画。

柯里昂家族(Corleone Family):电影、小说和游戏的主角。他们住在曼哈顿岛附近的意大利族裔聚居区,并控制着那的一切。家族的首脑堂·维托·柯里昂是个老谋深算的教父,从橄榄油生意白手起家。他刚刚给女儿康妮举行了婚礼,并准备在不久之后把家族大业托付给大儿子桑尼。虽然桑尼行事不免莽撞,但好在有养子汤姆辅佐。汤姆擅长处理法律事务,虽是养子,却和亲骨肉一样是家族的核心成员。迈克尔则是前途最不明朗的小儿子,教父既在内心深处觉得他是和自己最像的一个,却又不知道如何和儿子沟通。

巴西尼家族(Brazini):势力范围是曼哈顿岛北部的商业区。柯里昂家族最大的敌人,纽约最有势力的黑手党之一。他们组织严明,控制着很多合法或非法的生意,巴西尼家族还收买了大量的警察和法官用来给他们的生意充当保护伞。尽管唐·巴西尼参加了康妮·柯里昂的婚礼,不过不要以为这就代表两家会成为朋友。后来的事实证明,他们和柯里昂家族结下了深重的血债。

塔塔格里亚家族(Tattaglia):穿过布鲁克林区,经过曼哈顿大桥就到了他们的控制范围。塔塔格里亚家族是最弱小的,他们为了生存下去就不得不与其他家族合作,比如他们与阴险的土耳其人索罗佐关系密切,菲利浦·塔塔格里亚和他凶残的儿子布鲁诺是家族的首领,主营纽约的色情服务业。为了扫清毒品生意上的阻碍,也为了成为纽约最有势力的家族,菲利浦·塔塔格里亚与索罗佐联手,希望取代柯里昂家族的地位。

库尼奥家族(Cuneo):控制着纽约州北部地区,那里被称作"纽约的腋窝"。库尼奥家族表面上是最平和的一个家族。然而一旦他们的生意受到侵犯,他们的反击也是最猛烈的一个,库尼奥家族暗地里控制着纽约的娱乐业,而且他们拥有五大家族中最优秀的枪手,如果谁想到他们的地盘上找茬,那么准备好最好的武器和一口好棺材吧。

斯特拉奇家族(Stracci):他们控制着新泽西州地区和曼哈顿区的运输业。夜里可千万别在他的地盘上闲逛,否则你就会知道斯特拉奇家族"新泽西屠夫"的绰号是多么恰如其分了。道斯特拉奇家族是一群组织严明的野蛮人,这也使他们的威胁大大超过塔塔格里亚家族,另外,在新泽西州庞大的关系网也是他们的保护伞,道斯特拉奇家族垄断了所有的爆炸物走私生意,这也使他们变得更加危险。如果有人敢冒冒失失地说新泽西是个鸟不拉屎的地方,那么最好不要让道斯特拉奇家族的人听到——而实际上,只要你说了,他们就一定会听到。

档案 II-5 柯里昂家族编年史

以下就是按时间编制的柯里昂家族编年史。所有年代都根据电影、DVD和小说原著中的线索整理编制而来，有些年代可能存在相互矛盾之处，请参考注解。（现实生活中发生的事件以⊙标出，其余为电影中的事件）



▲柯里昂家族的图谱。

1887 年－4月28日，维托·安东里尼（Vito Andolini）在西西里岛柯里昂村出生［根据墓碑，参见1955年］

1891 年－12月7日，维托·安东里尼出生［根据电影《教父》第二集，参见1887年］

1892 年－海曼·瑟秋斯基“罗斯”（Hyman Suchowsky“Roth”）出生

1897 年－卡美拉（柯里昂大妈）出生

1900 年－堂·阿托贝罗（Don Altobello）出生

1901 年－维托·安东里尼在家人被杀后流亡到美国，入关时申报为维托·柯里昂

⊙1911 年－拉斯维加斯正式建城

1914 年－维托与卡美拉结婚

1916 年－大儿子桑迪诺“桑尼”（Santino “Sonny”）和汤姆·哈根（Tom Hagen）出生

1917 年－维托开始在意大利移民区崭露头角（德尼罗表演开始）

1919 年－维托（27岁）杀死法奴西；二儿子弗雷多出生（Fredo）

1920 年－小儿子迈克尔（Michael）出生；特里莎·哈根（Theresa Hagen）出生

1920's 年－罗斯来到古巴哈瓦那

⊙1921 年－马里奥·普佐（Mario Puzo）出生

1923 年－女儿康妮（Connie）出生，阿托贝罗成为教父［DVD花絮称1927年］

1924 年－凯·亚当斯（Kay Adams）出生

⊙1924 年－马龙·白兰度（Marlon Brando）出生

1925 年－维托（33岁）杀死堂·西西诺（Don Ciccio）（德尼罗表演结束）[DVD花絮称1927年]

⊙1931 年－纽约五大黑帮家族（The Five Families）形成

⊙1931 年－拉斯维加斯所在的内华达州开放赌博业；罗伯特·杜瓦尔（Robert Duvall）出生

1937 年－桑尼和桑德拉的双胞胎出生

1939 年－二战开始，迈克尔19岁；维托家族移居纽约长滩（Long Beach）

⊙1939 年－科波拉（Coppola）和詹姆斯·凯恩（James Caan）出生

1940 年－桑尼的儿子弗兰克（Frank）和汤姆的儿子弗兰克出生

⊙1940 年－阿尔·帕西诺（Al Pacino）出生

1941 年－维托在珍珠港遇难日（12月7日）庆祝生日；迈克尔参加美国海军陆战队（《教父》第二部尾声）

⊙1941 年－拉斯维加斯的赌博业开始繁荣

1942 年－威利·西西（Willi Cicci）受雇于金口橄榄油公司（Genco Olive Oil Company）

1944 年－迈克尔成为战斗英雄，登上《生活》杂志［根据DVD花絮］

⊙1945 年－二战结束；德尼罗出生（De Niro）

1945 年－迈克尔服役结束；进入达特矛斯学院（Dartmouth College）就读

1945 年－康妮结婚

1945 年－维托遭到枪击

1946 年－迈克尔杀死索罗佐和麦克克鲁斯基警长；在3月15日前往西西里避风

1947 年－迈克尔娶阿波罗妮娅为妻

1948 年－桑尼被暗杀；私生子文森特出生［DVD花絮称1947年］

1949 年－迈克尔从西西里回来［根据DVD花絮；小说《西西里人》称1950年］

1951 年－迈克尔和凯结婚；安东尼出生

1952 年－迈克尔和内华达州的默（Moe）见面

1953 年－迈克尔女儿玛丽（Mary0出生

1955 年－维托在7月29日去世［DVD称1954年］

1955 年－迈克尔实施报复行动，暗杀五大家族首脑

1958 年－罗斯度过67岁生日；古巴哈瓦那举行新年晚宴

1959 年－凯决定离开迈克尔

1959 年－卡美拉去世；弗雷多、罗斯和拉科被杀。

⊙1969 年－马里奥·普佐的小说《教父》出版

1970's 年－汤姆·哈根去世

1971 年－“迈克尔最后一次见到凯”[地点未知]；迈克尔回到纽约

⊙1972 年－电影《教父》第一部公映

⊙1974 年－电影《教父》第二部公映

1975 年－迈克尔最终决定使家族事业合法化

⊙1978 年－约翰·卡泽尔（John Cazale，饰演弗雷多）去世

⊙1978 年－教皇保罗六世以80岁高龄辞世；继位的教皇约翰·保罗一世同年辞世

1979 年－迈克尔受到教皇嘉奖

1980 年－“教皇保罗六世以81岁高龄辞世”、“梵地冈银行出现巨额亏空丑闻”

1980 年－安东尼在复活节举行了首演［DVD花絮称1979年］；堂·阿托贝罗八十大寿

1980 年－教皇约翰·保罗一世、玛丽、阿拖贝罗等人被暗杀

⊙1984 年－普佐的小说《西西里人》出版

⊙1996 年－普佐的小说《最后的堂主》出版，时年75岁

1997 年－迈克尔去世［根据DVD花絮］

⊙1997 年－《教父》举行25周年重映典礼

⊙1999 年－7月2日，《教父》之父马里奥·普佐去世

⊙2000 年－7月，普佐的遗作《网》出版

⊙2001 年－10月2日，普佐最后的一部小说《家族》出版

⊙2001 年－10月9日，《教父》DVD典藏版推出

⊙2002 年－《教父》电影首映30周年

⊙2004 年－7月1日，马龙·白兰度去世

⊙2006 年－电子艺界（EA）制作的电子游戏版《教父》发售

花絮一 数字无间道

以下是有关《教父》系列的一些数字……许多都是首次公开的珍贵数据，也非常有趣！呵呵，各位，开始纳税啦……

□《教父》第一部

总拍摄时间：约6个月
电影脚本页数：163页（一般电影在120页左右）
电影中出现拥抱、接吻和亲热举动次数：16次
电影原脚本中的场景数：50个
教父葬礼上额外的群众演员：150人
葬礼场景所用的鲜花等额外道具开支：1.2万美元
搭建堂·柯里昂家宅场景的费用：8万美元
道具预算：7.5万美元
全片原投资预算：1百万美元
全片实际投资：6.2百万美元
拍摄的电影胶卷长度：50万英尺
影片拍摄素材和最终成片比：30比1
公映第一周在纽约5家电影院的票房：4.54百万美元
公映第一周在全美365家电影院的票房：8百万美元
公映第二周票房：6百万美元
公映第三周票房：5百万美元
接下来四周内每周的平均票房：3百万美元
第一年返回到派拉蒙影业的电影收益：81.5百万美元
迄今为止的全球票房：1.5亿美元
自1975年1月以来看过此片的人数：132百万人

□《教父》第二部

总拍摄时间：约6个月
派拉蒙影业从340家电影院获得的总利润：27百万美元
电影第一部和第二部自1972年以来，从影院、电视、影碟（录像带）和其他授权的总利润：8亿美元

□《教父》第三部

拍摄超出预期的天数：7天
超出原定预算百分比：11%
预算金额：51百万美元
最后用于拍摄和宣传的实际投资：75百万美元
故事和《教父》第二部隔开的年数：16年
科波拉为了节省预算从电影脚本中删去的页数：20页
拍摄的电影胶卷长度：67.5万英尺
最终公映的电影胶卷长度：28.5万英尺
影片拍摄素材和最终成片比：30比1

□ 普佐和他的小说

畅销书排行榜上榜周数：67周
普佐从出版商获得的稿酬：5千美元
普佐从小说版税获得的稿酬：41万美元
普佐出卖电影改编权时，完成的小说页数：100页
派拉蒙支付的电影改编权金额：1.2万美元
派拉蒙拍摄电影后额外追加给普佐的报酬：5万美元
普佐从派拉蒙影业获得的各项报酬总计：8万美元
与科波拉共同创作电影脚本获得的稿酬：10万美元
电影拍摄期间每周津贴：500美元

□ 导演科波拉

拍摄《教父》第一部时的年纪：32岁
科波拉和制作人租用摄影棚的一天租金：5千美元
租金的利润率：2.5%
写作并执导、制片电影第二部所获报酬：1百万美元
从电影第一部和第二部的获得的总报酬：7百万美元
写作并执导电影第一部所获报酬：17.5万美元
答应电影公司在公开账面上拿得少些，实际上幕后拿得更多的条件：12.5万美元外加10%提成
他做出以上决定后的损失：4百万美元
为电视播放而剪辑电影获得的收入：51万美元

□ 演员薪水

演员薪水占第一部电影总预算的比重：20%
马龙·白兰度
每周津贴：1千美元
六周的工作薪水：5万美元
所占提成比率：5%
将提成比率卖回给电影公司所获收入：30万美元
Amount of the film that Brando owned：5%
马龙·白兰度所获总收入（不会超过）：1.5百万美元
阿尔·帕西诺
第一部薪水：3.5万美元
第二部薪水：50万美元＋10%永久分红
第三部薪水：5百万美元

■ 花絮二 橙子引发的血案

意大利黑手党的发源地——西西里岛盛产两种水果 橙子（也有的译为柑橘）和柠檬。这种都象征着阳光色彩的新鲜水果，和《教父》电影却有着千丝万缕的神秘关系……是电影中出现得最多，最为神秘的水果……下面就让我们看看这些橙子都干了些什么吧！

□《教父》第一部

我们第一次看见赛尔（Sal），他就拿着一个橙子出现在康妮的婚礼上。他后来背叛了迈克尔……

在桑尼的老婆桑德拉面前有整整一篮子橙子，她还用橙子来比喻他丈夫的那玩意儿尺寸很大……结果桑尼被乱枪扫射而死……

在瓦尔茨面前有一碗橙子，结果我们都知道他的马发生了什么……

在索罗佐来到堂・柯里昂的办公室时，他的周围都是橙子……他最后被迈克尔……

堂・柯里昂在遭到仇家暗算身负重伤之前，是过街去买橙子，手里正拿了两个……天啊！

弗雷多从医院看望父亲后回到家中，坐在一篮橙子面前……他后来背叛了迈克尔，被下令处死……

在五大家族开会和解时，堂、菲利普・塔塔格里亚和巴西尼面前都放着一碗橙子……他们在不久之后都……

堂・维托在死前和孙子在花园里玩耍，在心脏病突发前，他嘴里吃的正是……没错，又是橙子！

下面虽然不是水果，但是……卡罗穿着橙色的西装；凯穿着橙色的外套；

下面虽然不是水果，但是……迈克尔和Moe说话的时候系着橙色的领带；巴西尼倒下时背后的妇女穿着橙色……

□《教父》第二部

强尼・欧拉给迈克尔送来一个罗斯的礼物：一个橙子！

年轻的维托告诉伙伴，他要给法奴西一个“惊喜”，说这番话的时候在他身后的架子上都是橙子……”

维托佯装讨好法奴西，交给他一百美元，而趾高气昂的法奴西从水果货车上顺手拿起一个橙子……

在哈瓦那的聚会上，宾客面前没有少了橙子的面孔……

维托开始在小意大利闯出了名气，他拿起一个橙子想问价钱，结果水果摊老板说：你拿去吧，不要钱……

迈克尔在对汤姆讲述历史和暗杀计划的时候，他正在吃一个橙子，而且是没有去皮的……

下面虽然不是水果，但是……强尼最爱穿橙色的衣服：橙色的休闲装搭配橙色的帽子……去死吧……

□《教父》第三部

迈克尔在电影开始阶段就在喝橙汁……

迈克尔死的时候，一只橙子从他手里掉到了地上……

当直升机降落哈瓦那的时候，橙子在屋内的桌子上滚来滚去。

阿尔托贝罗在医院里对迈克尔说话的时候，助手递过来一杯鲜橙汁……

迈克尔和哈里森在塔茂西诺的宅子里和文森特谈话，文森特手里拿着一个橙子

当卡罗打电话给迈克尔说塔茂西诺的被杀死的时候，凯的身后都是橙子。

迈克尔、文森特和康妮谈话的时候，桌上放着橙子……

以上种种，大家看出来了没有？在《教父》系列电影里橙子似乎是一种“死亡的隐喻”。根据电影研究学者和影迷的说法，科波拉有意将编剧中常用的“死亡预兆”技巧（比如看到黑猫、镜子突然碎裂等）创造性地用鲜艳的、生机勃勃的、富含维他命C的橙子代替。这既是一种对即将到来的死亡的讽刺，也是一种对生死的哲学隐喻：死亡和生命紧紧连接在一起，象征着阳光和生机的橙子与黑色的死亡同在。

但根据科波拉自己的说法，影片中大量出现橙色只是因为在这部总体色调阴暗的电影里，橙色和黑色搭配会显得很漂亮……仅此而已……



【绝密档案III 地中海的月之暗面】

——真实的黑手党历史

> “这是个西西里的暗话。意思是卢卡・巴拉斯已经和死鱼同眠了。”
>
> ——《教父》经典台词

档案 III-1

黑手党溯源

黑手党（Mafia）起源于欧洲地中海中央的岛屿地区，即今日意大利的西西里岛和法国的科西嘉岛。这个词原来特指这些地方秘密结社的犯罪组织。到了今天，“黑手党”已经被用来泛指散布在全球各地的黑社会犯罪组织。如：俄罗斯黑手党、日本的Yakuza等。这些份子有时也被称之为当地的黑手党，但日常所指的黑手党，仍然指这一班美国的西西里裔犯罪份子。另一方面，同样是意大利人，但位于拿波里的犯罪组织并不叫黑手党，而是另外有一个叫“Camorra”的名称。

最新的一项语源学研究指出：“Mafia”一词曾经是一个形容词——“mafioso”，其使用可追溯至十八世纪，原意指“美丽、优秀、完美”。就像许多其他例子一样，这一个字眼最终演变为完全不同的含义。

现在为主流学者接受的说法是：“Mafia”一词是阿拉伯语“Mu afah”演变的结果。原文中“mu”表示诸如神圣、力量、气魄、庇护之类的含义；而“afah”意味着保护，所以“Mu afah”的意思就是指“保卫其成员安全的联盟”。

后来这个名词被借用来指一群在西西里岛居住的当地壮年男子的松散组织。中世纪以前的古代西西里岛，位于地中海中央，屡次三番被突厥人及诺曼人占领。当地的青壮年男人们组织起来，原先就是要保护家人，免受这些侵略者的骚扰。后来，这种松散的自发性组织开始扮演为了复仇而执行私刑的角色，并进而演变成有组织的犯罪团伙。在西西里当地，能成为黑手党的成员是一种荣耀，会被称为“mafioso”，意思就是“man of honour”（尊者）。意大利黑手党的起源并不算久远，因为他们与中世纪时宗教的、政治的秘密组织无关，并非是谋反和兴起革命的力量。恰恰相反，黑手党的兴起与19世纪后期意大利的统一有着密切联系。他们主要聚集于西西里当地富有家庭集中的深绿海岸地带。尤其以西西里岛首府巴勒莫郊区为甚，在那一片片风景如画、田园牧歌般的柑橘林与柠檬林庄园里，安静地蛰伏着罪恶的血脉。如今它们也都已经完成了现代化，成了当地颇具规模的资本主义出口企业。

西西里岛的首府是巴勒莫（Palermo），位于西西里岛西北部。西西里岛位于亚平宁半岛的西南，是意大利那只伸向地中海的皮靴上的足球。它是地中海最大的岛。这里辽阔而富饶，气候温暖风景秀丽，盛产柑橘、柠檬和油橄榄，居民普遍信仰天主教。由于其发展农林业的良好自然环境，历史上被称为“金盆地”。整座西西里岛的权力和资本都集中在此处，并且正是在这片种植着柑橘林的土地上，黑手党发展起了一整套犯罪体系：有偿保护、谋杀、领地统治以及帮派合作。渐渐地，黑手党开始堂而皇之地半公开其作为地方政府施政工具的地位。合作关系与有偿保护在黑手党和土地所有者之间是普遍存在的。黑手党需要土地所有者，但是同样地，土地所有者也需要黑手党。地方政府也常常串通在这种关系之间。黑手党如同雇主，支配着在这片土地上为其工作的人们，由此他们的势力，连同那些源自柑橘园的国际贸易，便蒸蒸日上地成长起来了。这种模式在西西里已经完全成熟，日后全球各地的黑手党集团也都和这种模式大同小异。



档案 III-2 意大利黑手党的壮大

在意大利，具备黑手党雏形的组织已经存在了几个世纪，大大小小组织之间的区别只是领地不同。直到20世纪50年代，意大利黑手党还主要集中在田园乡村，但自那以后黑手党便传播到了城市（例如巴勒莫），并且开始染指城市里的"生意"：如贩毒、卖淫等更加商业化、更具国际性的组织。意大利黑手党以家庭为单位，主要以西西里为代表。在其他地区也有其他类似的组织，如那不勒斯的"克莫拉"等。

在二战中，意大利法西斯专政。巴勒莫的区长切萨雷·莫里（Cesare Mori）曾利用种种特殊手段遏制黑手党的活动。许多黑手党人在他的压制之下锒铛入狱，还有不少人则不得不飘洋过海，远走他乡（主要是美国东海岸）。但实际上，西西里黑手党中的最关键的几个党魁都是法西斯组织MVSN的成员。在莫里的"反黑"行动中受牵连的都只是些低层的犯罪嫌疑人而已。可以说，这是一场政治作秀，完全是出于宣传和掩人耳目的需要。

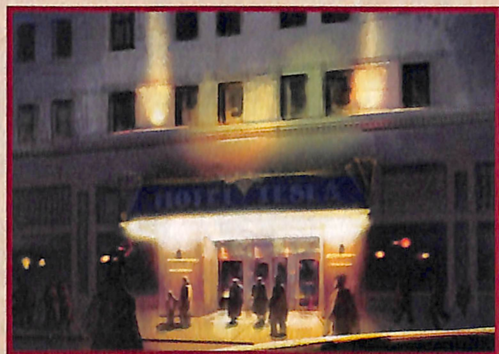
很多逃脱了追捕的黑手党党徒流亡到了美国，并成功地完成了蜕变。例如注明的黑手党枭雄卢西阿诺，就获得了美国公民的身份。并帮助二战中的美国政府和盟军对付意大利法西斯。作为一个新的美国公民，卢西阿诺在接受了战后意大利政府的道歉后，在1946年得以重返西西里，继续他不可告人的活动。

直到意大利在二战中投降后，黑手党的势力才得以"光复壮大"，此后一直以惊人的速度秘密生长。然而在20世纪80、90年代，一系列的黑手党帮派间的"黑吃黑"火并中，不少声名显赫的黑手党党徒都被谋杀了。新生代的黑手党成员，许多人都开始将"生意"的重点转向高智商犯罪，对传统"收保护费"式的敲诈勒索不屑一顾。这是黑手党在近二十年来越来越不为人知，越发向人们看不见的"后台"转型的真正原因。意大利新闻界惯用"La Cosa Nuova"（新鲜事）指代经过上述整建的组织。

实际上，黑手党势力一直困扰着意大利。就在2006年4月11日上午，意大利警方在西西里岛首府巴勒莫以南59公里处科莱奥内郊区的一处农场，抓获了当地黑手党头目普罗文扎诺。有意思的是，柯里昂这个又脏又穷的小城镇，出了好几个黑手党头目，而且正是当年著名影片《教父》拍摄外景的地方。

现实生活中真实版的"最后的堂"普罗文扎诺现年73岁。他自1963年开始便被警方通缉，曾参与数起黑手党大案，其中包括1992年谋杀著名反黑法官法尔科内和博尔塞利诺案。早在被捕前，他已被缺席宣判终身监禁，因此拥有意大利"超级逃犯"之称。自从1993年接替被捕的原黑手党"教父"萨尔瓦托雷·"托托"·里纳以后，普罗文扎诺便开始坐上头把交椅，开始经营着这个臭名昭著的黑社会组织。他还制定了"教义"，将黑手党的犯罪方式从暴力转向"非暴力"，以保障黑手党"平静地繁荣发展"。

据说普罗文扎诺行事机警低调，有强大的生存本能。他经常隐居野外，从来不用移动电话，只靠纸条传递信息，任何一个手下都不会连续见他三次以上。普罗文扎诺对藏身地区的地形非常熟悉，而且有人给他通风报信，所以他总能逃脱一次又一次的搜捕。在对他追捕最严格的7年中他仍能成功地控制着黑手党，他的权力组织严密，西西里岛被分成4个区，每一个区他都只派一名专员负责，而且专员只向他一个人汇报情况。这次虽然普罗文扎诺落网了，但也意味着黑手党内部又将诞生一名新的"教父"……



档案 III-3 美国的黑手党

从20世纪初至今的一百多年来，黑手党随着意大利裔移民而散布到了世界各地，特别是美国东海岸地区。美国黑手党的势力于1930年代美国经济大萧条时期兴起，到20世纪中期达到鼎盛。在1970年代到1980年代，美国联邦调查局的一连串针对黑帮犯罪的调查削弱了他们的势力。他们的非法活动包括暗杀、地下经济（如赌博、卖淫、贩毒、洗钱等）和妨碍司法公正。虽然在主流社会，他们的势力已大不如前，但他们仍然影响着美国的主流文化。不少电影、电视剧，甚至广告都以他们的形象或生活为主要题材。黑手党在视觉上甚至成了一种"非常酷"的形象。比如科幻电影《黑衣人》（Men In Black），作为美国专门处理外星移民事务的特工机关，男主角的标准形象是墨镜、黑色西装革履，和墨镜摘掉后不屑一顾的耍帅眼神。除了被全世界男人遗忘的宽沿帽子，其实和黑帮电影中的教父、打手形象差别不大。

在意大利，黑手党暗杀警方公诉人、法官甚至是政客的事件可谓由来已久。黑手党的目的就在于挫败警察机关的旺盛精力和政府反黑机构的执行力。实际上，这种行为的媒体效应占到很大比重。因为黑手党早已经在政府和警察机关中安插、收买了自己的羽翼，这要比在光天化日之下枪杀一两个头面人物更有用。在美国，针对国家公务员的谋杀却十分罕见，这主要是因为美国言论自由发达，任何社会势力的过激行为都害怕造成公众激烈的反抗情绪。黑手党内部以乎对此也有截然不同的观点。据说暴徒达基·舒尔兹（Dutch Schultz）被他的同党杀害，便是因为后者担心他会对当时的纽约市检察官托马斯·杜威（Thomas Dewey）进行暗杀。但这并不意味着黑势力对社会的渗透不力。只要有金钱可以起到"润滑"作用的地方，黑手党势力就无所不在。



20世纪中叶，黑手党号称已经渗透了美国的许多工会组织。最著名的案例莫过于运输工人工会失踪的会长吉米·霍法（Jimmy Hoffa）疑案。他在争取劳工权宜的过程中，被指控与黑手党势力有所勾结。在听证会上被无罪释放之后，却神秘失踪，迄今都没有发现他的死因或尸体。关于他的失踪有多个版本，但最盛行的莫过于相信他是遭黑手党暗杀致死的。在20世纪80年代，美国联邦政府下定决心，成功地移除了黑手党在工会组织中的势力。

有证据显示，通过更健全的法律与"缄默法则（code of silence，即黑手党成员守口如瓶的誓言）"的崩解，强硬执法似乎最终对黑手党团体占据了优势。在意大利政府与黑手党武装力量交锋的过程中，许多所谓的"Pentiti"（接受了宽大处理的脱离黑手党的成员）为政府立下了汗马功劳。据说黑手党集团在意大利依然保留了强大的金融影响力。因此，新近的调查经常会研究可疑分子的经济活动。

美国黑手党的势力于20世纪70年代末和80年代初急转直下。这是因为《反犯罪组织侵蚀合法组织法》（RICO Act）及类似法案的出台，将从事非法活动的组织定为刑事犯罪，并且政府规划了配套的"证人保护计划"——通俗地说就是尽量保护出卖同伙的前黑帮份子。与此同时，死亡、联姻、意大利赴美移民减少和文化融合，导致了美籍意大利裔黑手党团体日趋消亡。所有上述因素结合，令今天美国的黑手党走向衰败——至少所有公开的资料是这样显示的。

档案 III-4 黑手党的内部组织

美国的黑手党最初在纽约地区取得势力，再逐渐地由小规模邻域业务发展至全市性甚至国际性的组织，由五个以早期卓越的成员的名字命名的家族统治（布亚诺家族，科洛博家族，甘比诺家族，杰诺维塞家族及卢切斯家族）。

每个家族根本上被一个教父控制，正如《教父》电影中的描写，这位教父会被手下在名字前加上尊称"堂（Don）"，以显示其对家族成员至高无上的权威。堂主与帮派的具体行动之间被亲信层层隔离。根据流行的说法，堂主最接近并最信任的顾问叫做"Consigliere"（意大利语，意为"法律顾问"）。而事实上，"Consigliere"的角色更类似于负责调解家族内部纠纷的"调解员"，也许同时还是"二把手"。黑手党内部还有为数众多的"军团"（Regime），由数量不尽相同的下层帮派成员"士兵"（Soldier）组成，用以领导具体行动。

各军团均由一位"司令"领导，司令直接对堂主负责。每当堂主做出一项决议，他决不会直接向负责执行的士兵传达命令，而是由一系列的军团司令代之传递指示。如此，当下级成员被司法部门侦获，上级成员便可金蝉脱壳，免受法律制裁。这种如玫瑰花瓣般层层包裹的结构在《教父》中得到了逼真的艺术化描写（当然毕竟不可等同于真实情形）。

黑手党的入会仪式密不可宣，且继承自口述传统。传言这种仪式会点燃一张绘有耶稣圣像的卡片，然后入会的成员相互传递燃烧的碎片。入会者被称作"亡命徒"或"好汉"（Made Man），从此开始接受其家族的庇护——当然也要为家族服务。

亡命徒的暗杀行动必须经过家族首领的核准，否则私人的报复行为，可能触发一场帮派战争。一旦战争爆发，那么家族成员将会开始"床垫"（Mattresses）行动。即租赁空敞的公寓，并让士兵们轮流在公寓地板上的床垫休息，其余的士兵值班守在窗户旁，时刻准备向射程内的敌对家族成员开火。



■雨滴

黑与白的交叉线

——《BLEACH》的立体解构

2000年，当久保带人停止连载《丧尸粉》的时候，他在集英社的地位只是一介新人，而事隔1年之后他在《周刊少年 JUMP》2001年第136、137号合刊上连载《BLEACH》时，仍不为大家所重视。那年的《周刊少年 JUMP》上除了常青树漫画《ONE PIECE》、《HUNTER × HUNTER》、《棋魂》、《游戏王》外，还有荒木飞吕彦的第五部《JOJO》、岸本齐史的《火影忍者》、许斐刚的《网球王子》、武井宏之的《通灵王》等多部热门作品，这让新作《BLEACH》的地位颇为尴尬。作为一个没啥名气的漫画新人，久保只得在强敌林立的《周刊少年 JUMP》上持续了近2年半半红不黑的二线漫画家生涯。

直到2004年末集英社决定将《BLEACH》动画化，这部讲述死神以及亡灵的作品才广为人知。凭借精彩的故事及丰满的人物，《BLEACH》吸引了众多电视观众的目光，他们开始迫不及待的找出漫画仔细阅读，2005年，继《机动战士高达SEED Destiny》后，《BLEACH》在成为了街头巷尾动漫FANS讨论的焦点，而默默耕耘5年的久保带人，从此一跃成名，成为了集英社的当红漫画家之一。

名词解释

虽然《BLEACH》只是一部漫画，但久保带人为《BLEACH》所设计的世界观十分宏大——比照日本幕末时期设计的尸魂界让人不得不感叹作者的一丝不苟。而漫画中所涉及的知识和名词远比其他少年漫画复杂得多，加上数目繁多的人物、复杂的专有术语，要想理清故事的脉络、准确了解书中的人物关系，实在需要狠下一番工夫。为了方便初次接触《BLEACH》的读者，笔者先在这里解释一下漫画中出现的诸多专有名词。

尸魂界

死者的灵魂及死神所居住的区域。尸魂界又分为内外两个部分，外部叫郛外区，俗称流魂街，是刚进入尸魂界一般亡灵的住所。流魂街分为东、南、西、北四个大区，每个大区又按照1-80的顺序分为80个小区，流魂街也是尸魂界最贫穷、治安最混乱的地方。而内部净灵廷则是死神及贵族专属的地区，一般亡灵不准进入。流魂街与净灵廷通过东青流门、南朱洼门、西白道门、北黑陵门四扇净灵门相连接，这四扇门分别由一名巨大的看门人所守卫。

因果之锁

灵魂脱离肉体时仍然连接着肉身和灵魂的锁链，一旦锁链被切断，那么灵魂将不能回到肉身，人将彻底死亡。死去的灵魂如果还存在对世间的眷恋，那么因果之锁就会将灵魂与眷恋的事物紧紧缠绕在一起，使灵魂无法正常进入尸魂界。被切断的因果之锁会被时间慢慢侵蚀，直到消失到胸口时，灵魂的胸部就会出现空洞，然后魂魄会变成虚。

整&虚

人死亡后魂魄可分为两种——整和虚。整是普通的亡灵，不会对普通人类造成威胁。而当整长久未得到死神的净化，胸口的因果之链被吞噬后就会演化成恶灵虚。变成虚的灵魂会攻击活着的人类，特别是拥有强大灵力的人，然后吞噬他们的灵魂转化为自身的力量。虚为了填满失去的内心，会寻找生前最爱的东西。当几百个虚在一起混合后，会产生力量强大的"大虚"，大虚可分为三个等级——基力安、亚丘卡斯、托瓦史德。基力安即一般所说的大虚，它们数量繁多而且拥有相同的形态；亚丘卡斯则负责统率基力安；最上等级的大虚是托瓦史德，虽然数量稀少，但战斗能力很高，托瓦史德也称为"破面"。

死神

能够对整进行"魂葬"、对虚进行升华净化的专人，普通人是看不见死神的。死神有专门的制服，制服的名字为"死霸装"。为了维持人类世界的平衡，死神在进入人类世界的时候都会封印自己能力的80%。而且使用被称为"义骸"的假肉体。为了防止死神对人类世界造成影响，还专门备有"记忆转换"装置，可以将相关人类的记忆消除，并输入替代记忆。死神组织的总称为护廷十三番队，护廷十三番队类似于日本明治维新时期的新撰组。死神有4种基本战斗方式——斩术、白打、步法、鬼道。

斩魄刀

死神的专门武器，斩魄刀除了能够对整进行"魂葬"仪式外，进入护廷十三番队的死神所持的斩魄刀还拥有特定名字。斩魄刀分为直接攻击系和鬼道系两种，直接攻击系使用斩魄刀给予敌人直接的打击，而鬼道系则是用斩魄刀发动特异的能力而起到攻击的目的。斩魄刀可以进行两次解放，每解放一次死神的能力就会上升一个等级，第一次解放叫"始解"，一般的死神都可以完成，第二次解放被称为"卍解"，据说只有队长级别的死神才能完成。不过从最新的连载来看领悟卍解的死神是越来越多了……

护廷十三番队

尸魂界在现世里担任警护的死神组织，护廷十三队的任务是将出现于现世的虚进行升华净化。护廷十三番队每个部队都设置一名队长、一名副队长，之后便按照能力强弱以三席、四席依次排位。各队伍的构成人物约在200人以上。护廷十三番队每个分队的属性都不相同，目前已知的番队属性为：一番队属于总领番队，负责领导其他队伍；二番队为隐密机动队；四番队负责救护和补给；五番队属于鬼道系死神专属部队；



十一番队则负责肉搏战；十二番队进行技术开发。

中央四十六室

集合尸魂界四十位贤者、六位裁判官所构成的尸魂界最高司法机关。死神无论在尸魂界还是在现世所犯下的罪孽都必须通过中央四十六室来裁决。若裁判结果需要动用武力，则由中央四十六室下达给隐密机动、鬼道众及护廷十三番队执行，且命令一旦下达任何人不得违抗。中央四十六室的议会厅中央地下议事堂由13层防御壁所保护，大门只能通过内侧开启，外部无法打开。一旦出现战争则这里完全处于封闭状态。

改造魂魄

浓缩在如糖丸般容器里的人造魂魄。尸魂界曾经有一个"尖兵计划"，死神们打算在人类死亡后，在失去灵魂的人类身体身上注入专门用来战斗的灵魂来作为对付虚的先行兵。根据注入灵魂的不同，肉体局部会像超人一般变强，但是因为此计划是利用尸体作战太过残忍，所以在计划成型前即被废除。不过其中有一枚改造魂魄侥幸未被销毁，在黑崎一护成为死神时暂时控制他的身体防止他人察觉异端，待真正的灵魂回归后则转入玩偶中。

灭却师

曾经分散在世界各地与虚进行抗争而特别进化的退魔一族，与死神"把虚净化"的宗旨相悖，灭却师的目标是彻底的消灭虚，灭却师对虚的捕杀造成了现世与尸魂界魂魄的不平衡，在世界即将崩溃的紧要关头，尸魂界不得已下达了消灭灭却师的命令，因此至200年前灭却师集团彻底崩溃，而石田雨龙则是灭却师一族的最后一人。

崩玉

能够在瞬间消除虚与死神界限，让死神虚化的重要道具。崩玉的出现超出了尸魂界的知识范围，因此为了避免更大的混乱，制造者浦原喜助被驱逐出尸魂界。深知崩玉危险的浦原喜助一直在寻找破坏它的办法，但最终只能将崩玉用防护壁包裹起来藏在其他魂魄的深处，让企图利用崩玉制造混乱的人无法察觉。而作为隐藏崩玉的灵魂，浦原喜助选择了朽木露琪亚。







人物介绍

《BLEACH》中最吸引人的地方，不是他晦涩宏大的世界观，也不是起伏跌宕的故事情节，故事中一个个性格迥异的人物才是让这部动漫大红大紫的地方。无论你喜欢什么性格的角色，总能在这里找到一个与之对应的人物，特别是进入尸魂界后遇到的护廷十三番队，虽然久保带人无法将番队里200多人的魅力展现给读者，但他着重描写的各番队队长们，相信已经给你留下了深刻的印象吧？究竟他们都是谁？就让我们来看一看！

黑崎一护

Kurosaki Ichigo

CV 森田成一

斩魄刀 斩月

作为一个天生橘色头发的普通高一学生，黑崎一护拥有能够看见人类亡魂的超强灵力。一次偶然的机会下，一护邂逅了死神朽木露琪亚，但因为他的莽撞使得露琪亚的除灵过程发生了意外，最终一护不得不替代朽木露琪亚成为死神……从此，这个橘发少年的生活发生了翻天覆地地变化。（一护的日文拼音Ichigo有草莓的意思……）

黑崎一护无论从外型、性格还是能力方面都按照一般少年漫画男主角的模式来塑造。也许是因为风格尚未成熟的关系，久保带人并没有赋予这个角色太多寓意，不过在故事后期，随着作者编剧能力的纯熟，黑崎一护在众多性格迥异的人物衬托下，性格也显得日益成熟和饱满。

除了黑崎一护外，黑崎家的其他成员也十分了得。黑崎一心虽然平时总是嘻嘻哈哈的不正经父亲，但真实身分却是死神，而且与浦原喜助很熟悉的样子。

为黑崎一护配音的是第五代声优森田成一，虽然担任了《最终幻想X》男主角泰达的配音，但在负责为黑崎一护的配音之前森田成一一直都默默无闻，随着《BLEACH》的大红大紫，年过30的森田成一也逐渐被人们熟悉。

朽木露琪亚

Kuchiki Rukia

CV 折笠富美子

斩魄刀 袖白雪

隶属于尸魂界护廷十三番队第十三番队的死神，同时也是六番队队长朽木白哉的妻妹。朽木露琪亚自小生活在尸魂界的"贫民窟"流魂街，后来被名门朽木家收为养子，并培养成死神。但因为擅自将死神的能力转借给他人使用而被尸魂界拘捕，被判除极刑。黑崎一护为了拯救露琪亚与好友一起进入尸魂界，但他们却发现这个判决的背后隐藏着巨大的阴谋……

久保带人在塑造朽木露琪亚时显然花费了不少功夫，虽然在故事初期出场时让人感觉她十分坚强，但随着故事的发展，露琪亚慢慢展现出坚强背后所隐藏的温柔，一反传统少年漫画里外柔内刚的女主角，在露琪亚的身上更多的是一种刚柔并济的现代女性的情操。

为朽木露琪亚的折笠富美子是一个很有资历的女性声优，在负责为《BLEACH》配音前，折笠富美子所担当的角色一般都是温柔的角色，这次为朽木露琪亚献声可以说是一次声线上的突破。

井上诗织

Inoue Orihime

CV 松冈由贵

黑崎一护的同班同学，成绩优秀，性格温和，一直暗恋着一护。三年前的一场车祸里诗织失去了惟一的亲人——她的大哥。诗织哥哥的亡魂因为思念自己的妹妹而长期滞留在人间，随着妹妹逐渐走出悲伤，日渐空虚的亡魂最终堕落成恶灵"虚"。在一护及露琪亚的帮助下诗织唤回了哥哥的理智让他顺利成佛。而井上诗织也在频繁与死神接触后触发了自己的灵力。为了帮助一护救出露琪亚，诗织与其他同伴一起踏入了尸魂界。为了纪念大哥，诗织一直都带着哥哥最后送给她的一对发夹。

井上诗织的声优松冈由贵曾经担任过《阿兹漫画大王》里春日步（绰号大坂）的配音。

茶渡泰虎

Soda Kisuke

CV 安元洋贵

虽然是一护的同学，但却在墨西哥长大，身体敏捷擅长拳击。茶渡外表看起来很有压迫感，但实际上茶渡的内心却十分温柔，而且极具同情心。在与黑崎一护的交往过程中茶渡的灵力逐渐觉醒，与其他人一起前往尸魂界解救露琪亚。

为茶渡泰虎配音的安元洋贵目前并没有什么太著名的作品。

石田雨龙

Ishida Uryu

CV 杉山纪彰

同样是黑崎一护的同班同学，但石田雨龙却很少与人亲近，做事虽然一丝不苟，但性格十分古板，成绩优异且擅长手工艺。作为力量与死神匹敌的灭却师一族的最后一人，石田雨龙非常憎恨死神，但在黑崎一护接触时慢慢改变了看法，成为一护进入尸魂界拯救露琪亚的同伴之一。石田雨龙的能力是将周围的力量汇集成箭射向目标，但他的父亲拥有比儿子更为强大的力量。

杉山纪彰除了担任石田雨龙的配音外，还为《火影忍者》中的宇智波佐助配音。

浦原喜助

Urahara Kisuke

CV 三木真一郎

斩魄刀 红姬

浦原商店的店长，主要经营死神在现世所需要的道具，也暗中贩卖一些违禁商品。但他的真实身分却是护廷十三番队前十二番队队长兼技术开发局首创者和第一任局长，同时也是前二番队队长四枫院夜一的青梅竹马。后来浦原因为进行"虚的死神化"研究而被赶出尸魂界。为了隐藏研究成果"崩玉"，浦原将其封入朽木露琪亚的体内。但却被蓝染惣右介识破……浦原喜助可以说是整部《BLEACH》中的关键人物，他不禁掌握着至关重要的"崩玉"技术，而且浦原商店的其他成员似乎也隐藏着不为人知的秘密，从近期的连载来看，浦原喜助与黑崎一护老爸黑崎一心间似乎也















有着一段尘封的往事。

四枫院夜一

Sihouin Yoruichi

CV 雪野五月

在现世以黑猫姿态出现的神秘人物，实际形态是褐色肌肤的女性。原隐秘机动总司令官及刑军统括军团长。四枫院夜一本是尸魂界四大贵族之一“天赐兵装备”四枫院的第22代当家。因为擅长“步法”因此被称为“瞬神·夜一”。与浦原喜助是青梅竹马，从小一起修行长大，后因为帮助浦原喜助逃离尸魂界而被除名。

护廷十三番队一番队队长

山本元柳斋重国

Yamamotogenryuusai Shigekuni

CV 家田正昭

斩魄刀 流刃若火

护廷十三番队一番队队长兼护廷十三队总队长，以及真央灵术院创立者。八番队队长京乐春水、十三番队队长浮竹十四郎都是他的得意门生。山本元柳斋重国的流刃若火是所有斩魄刀中炎热系最强、最古老、攻击力最高的斩魄刀。

二番队队长

碎蜂

Soi Fon

CV 川上とも子

斩魄刀 雀蜂

本名蜂梢绫，出生于世代以处刑和暗杀为职业的蜂家，自进入刑军后继承了曾祖母使用过的名号碎蜂。碎蜂是第九代的么女，隶属于四枫院夜一的隐密机动第一分队，后进入直属军团长的护卫军。在夜一帮助浦原喜助脱逃后，便替代她成为了刑军统括军团长及隐秘机动总司令官，同时担任护廷十三番队第二番队队长一职。

三番队队长

市丸银

Ichimaru Gin

CV 游佐浩二

斩魄刀 神枪

出身于流魂街的死神，前五番队副队长，现任三番队队长。虽然时常挂着一张笑脸却总让人对他的笑容不寒而栗，喜欢戏弄他人，与蓝染一起为夺取崩玉在尸魂界掀起了腥风血雨。与十番队副队长松本乱菊是旧识，在离开尸魂界与她道别时的那句“对不起”让很多人怀疑市丸银背叛尸魂界追随蓝染的行为是否另有隐情。

四番队队长

卯之花烈

Unohana Retsu

CV 久川绫

斩魄刀 肉雫唼

护廷十三番队第四番队队长，负责救护与补给的其他番队的专门医疗队伍。所有第四番队的成员都拥有治愈力。卯之花烈的斩魄刀可以幻化为鱼身在天空飞翔，而它拥有将受伤的死神吸入体内治疗的能力。







四番队第七席
第十四上级救护班班长

山田花太郎

Yamada Hanatarou

CV 宫田幸季

斩魄刀 瓢丸

初次登场即被黑崎一护绑为人质帮助寻找朽木露琪亚的可怜死神。因为对露琪娅报有好感，山田花太郎便决定帮助一护一行人解救露琪娅。隶属于第四番队的他也拥有不可小觑的救护能力，并且山田花太郎还会使用鬼道治疗伤患。

五番队队长

蓝染惣右介

Aizen Sousuke

CV 速水奖

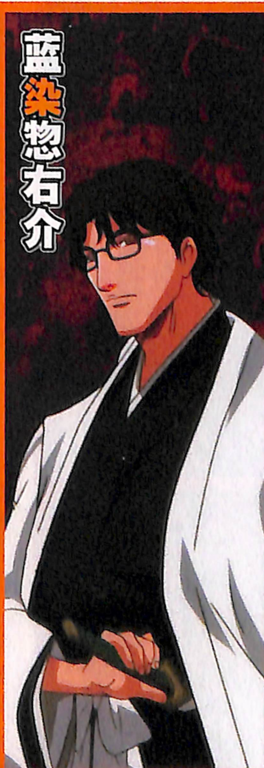
斩魄刀 镜花水月

外表看起来虽然很温和且值得信任，但实际上却与市丸银共同谋划了夺取崩玉的男人。作为鬼道系死神专门部队的队长，蓝染的斩魄刀可以将人达到完全催眠的状态，而他也正是用这种能力骗过了所有死神，将中央四十六室内的四十六名决策者全部杀害，然后伪装成被人谋杀的样子，以达成从朽木露琪

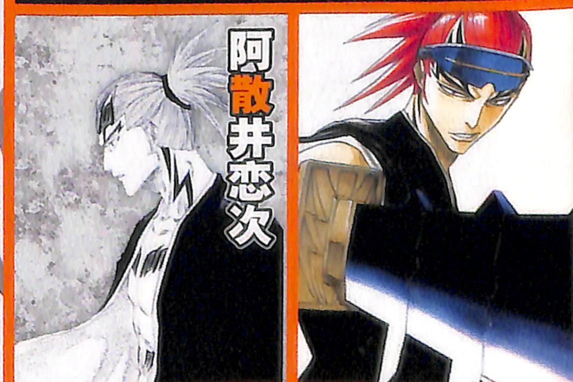












亚体内取走崩玉的目的。目前蓝染已经与虚联手，利用崩玉进行将虚死神化的实验。





六番队队长

朽木白哉

Kuchiki Byakuya

CV 置鲇龙太郎

斩魄刀 千本樱

净灵廷四大贵族之首朽木家的第28代当家，头上的白色装饰为贵族所特有的“牵星箍”，身披代表朽木家当家、由著名织师迁代九郎卫门制作的“银白风花纱”。朽木白哉曾经有一位妻子绯真，在妻子临死前委托他一定要找到自己的妹妹，于是在找到露琪亚后白哉不顾家族的反对将她收为养子，以完成妻子的嘱托。

六番队副队长

阿散井恋次

Abarai Renji

CV 伊藤健太郎

斩魄刀 蛇尾丸

与朽木露琪亚一起在流魂街长大的孤儿，后来与露琪亚一起进入培养死神的中央学院学习。以优异的成绩毕业后被分配到第五番队，后因强大的战斗能力调动至第十一番队，最后成为第六番队的副队长。虽然奉命将露琪亚拘捕回尸魂界，但在内心深处仍然可以能够拯救露琪亚。阿散井恋次能够释放只有队长级别死神才能领悟的“卍解”，将朽木白哉视为目标而一直努力修炼。

七番队队长

伯村左阵

Komamura Soji

CV 稻田彻

斩魄刀 天谴

在流魂街流浪的时候遇到第一番队队长山本元柳斋，为了报答山本元柳斋的恩情而成为死神。因为面貌是狼头遭人排挤而一直以铁面具示人，与九番队队长东仙要是旧识和好友，后来在与十一番队队长更木剑八的战斗中终于释然，从此脱下面具以真面目见人。





八番队队长

京乐春水

Kyoraku Shunsui

CV 大冢明夫

斩魄刀 花天狂骨

作为山本元柳斋重国创办的真央灵术院最早的毕业生，与十三番队队长浮竹十四郎一起是山本元柳斋的得意门生，被老师山本元柳斋重国评价为“看到女人就失控，总是抵挡不了女性的诱惑，语言轻浮，但同时也是深思熟虑，比任何人都能够是真实看透的人。”他的花天狂骨是死神中惟二的成对斩魄刀。

九番队队长

东仙要

Tousen Kaname

CV 森川智之

斩魄刀 清虫

东仙要是护廷十三番队中惟一双目失明的队长，非名门出身的他，因为一个极具正义感女子的影响想要成为死神，但这名女子却因为无谓的纷争成为了丈夫赎罪的替代品，深被震撼的东仙从此决定获得更强的力量以维护“真正的正义”。但他选择的却是与蓝染一起成为虚的同伴……

十番队队长

日番谷冬狮郎

Hitsugaya Toushirou

CV 朴璐美

斩魄刀 冰轮丸

真央灵术院创建以来的天才，很年轻就成为了队长。同五番队副队长雏森桃自小相识，两人一起长大，日番谷一直暗暗喜欢着雏森，并决定要保护她一辈子。另外冬狮郎与守卫西方净灵门的护卫是朋友，而且教授他在尸魂界的生存规则。日番谷冬狮郎拥有极强的工作能力，在五番队队长蓝染诈死后一人兼任两个番队的工作。

十一番队队长

更木剑八

Zaraki Kenpachi

CV 立木文彦

斩魄刀 至今没有名字

更木剑八是迄今为止惟一一位在不知道斩魄刀名字的情况下仍当上队长的异类。剑八拥有非同一般的力量，而且进入战斗状况后更会舍生撕杀。更木佩带于右眼的眼罩是由开发局研制出来吸收灵压的特殊道具，当他把眼罩拿下时，之前吸收的灵压便会完全释放出来。因为一直靠自己的力量进行战斗，所以更木剑八无法获得斩魄刀的名字。而他的名字“剑八”是世世代代都赐予最强死神的名字。

十一番队第三席副官辅佐

斑目一角

Madarame Ikkaku

CV 桧山修之

斩魄刀 鬼灯丸

在进入新篇章之前一度沦为龙套的滑稽角色，黑崎一护进入净灵廷后第一个遇到的死神，喜欢在对手面前跳“踮脚舞”。进入与大虚的对抗后斑目一角终于显示了他的能力，这个名不见经传的角色拥有死神队长级别的能力，而且他更领悟了只有队长级别才能领悟的卍解，但是一直想呆在更木剑八身边直到战死，所以除了阿散井恋次及弓亲外，斑目一直隐藏着自己的实力。

十二番队队长

涅茧利

Kurotsuchi Mayuri

CV 中尾隆盛

斩魄刀 疋杀地藏

继浦原喜助后技术开发局第二任局长，研究与改造是他的兴趣，现任十二番队副队长就是涅茧利制作出来的人偶，涅茧利还曾经将灭却师捉来进行实验，他甚至对自己的身体进行再造，不仅手臂能够伸长，血液中还带有毒素。另外让人发指的是，他不仅性格残忍，而且六亲不认，为了取得胜利甚至不惜牺牲自己的女儿。

十三番队队长

浮竹十四郎

Ukitake Jyushirou

CV 石川英郎

斩魄刀 双鱼理

朽木露琪亚的上司。浮竹十四郎十分孝顺，一人担负着抚养家人的使命，发色因为小时候肺病第一次发作时全部变白。被本元柳斋重国评价为“虽然身体瘦弱，可是为人宽厚，很有人缘，常常成为大家的中心。”身为队长，但肺病一直影响着浮竹十四郎的健康，大部分时间都在“雨乾堂”里疗养，队内事物均由前副队长志波海燕主持。浮竹十四郎的双鱼理是与京乐春水的花天狂骨一样是一对成双的斩魄刀。

十三番队副队长

志波海燕

Shiba Kaien

CV 关俊彦

斩魄刀 捩花

与日番谷冬狮郎一样的天才，在短短五年时间里就成为了副队长。志波家曾经是尸魂界四大贵族之一，但后来逐渐没落，现在志波家已经被驱赶到流魂街居住。利用烟花将黑崎一护送入净灵廷的空鹤、岩鹫姐弟就是志波海燕的弟妹。海燕曾经有一个非常相爱的妻子，但在一次执行任务中她的队伍不幸被虚歼灭，愤怒的海燕只身前去寻找虚，但却被虚侵蚀了身体，最后被露琪亚斩杀。志波海燕无论从外型还是性格上都与主角黑崎一护十分相似。





《BLEACH》的一大亮点就是性格各异的死神，无论是单纯莽撞的阿散井恋次，还是背负了太多死神宿命的朽木白哉、抑或是深藏不露的蓝染，久保带人为每个死神都精心塑造了一种性格和往事。但正是因为如此，众多人物最后反而拖累的《BLEACH》的故事大纲，纷杂的人物不仅叙述起来十分麻烦，而且读者阅读的时候也容易造成混乱。最重要的一点就是，虽然作者费劲心力去塑造每个人物，但因为漫画的篇幅问题不能够将所有角色都诠释饱满，反而容易削弱主要角色的冲击力。在尸魂界连载结束后，久保显然也意识到了这个问题，随后的破面军团篇里大幅减少了出场人物。不过无论如何，能让我们在一部漫画中欣赏到如此众多的魅力角色，《BLEACH》依然十分成功。

周边简介

任何一部动漫热卖后，随之而来的就是全方位的周边攻势，何况《BLEACH》这部集众多帅哥靓女、各种兵器服饰、各样游戏要素在内的作品？2005年继动画之后接踵而来的周边攻势让无数FANS喘不过气，SCE、TV-Tokyo重星捧月般前仆后继为它出产了不少周边，虽然质量有待商榷，但能在“国民级动画”“《机动战士GUNDAM》系列”面前站住阵脚，可见《BLEACH》的强势。



动画

《BLEACH》的动画于2004年10月5日晚上6点30分由TV-Tokyo播放，动画的片头曲请来了2004年日本流行乐团最红的组合Orange Range，他们根据《BLEACH》的情节及动画风格创作出名曲《＊～アスタリスク～》，而且这首单曲在动画播映后近半年时间才推出单曲集，可见TV-Tokyo对其投入的心血。而动画创作人员也它花费了不少心血，动画每一集片头显示集数的LOGO都会进行更换，这在“很偷懒”的日本动画制作公司来说是一项难得的举措，而且该电视台为了提高《BLEACH》的人气，在进入尸魂界后启用了大量知名声优为死神配音，让动画凭借声优的号召力更加迅猛的热火了起来。目前动画已经连载了将近一年半时间，短短的63集内已经将漫画的迄今为止的内容全部连载完毕，动画第64集将出现由TV-Tokyo制作的原创剧情。

游戏

《BLEACH》的游戏平台十分广泛，除了普通动漫作品常用移植平台PS2和NCG外，掌机PSP、NDS、GB也都发售了相关游戏。不过与其他移植作品的缺点一样，《BLEACH》的游戏制作都比较粗糙，若单纯从一个游戏玩家的角度来看，《BLEACH》的游戏只能算是二流游戏中的中下游作品，虽然制作商在对原作的诠释上十分用心，但很难吸引固定FANS群以外的玩家购买。《BLEACH》的第一款游戏《死神BLEACH 灵魂升温》是于2005年3月24日发售的对战游戏，平台虽然是PSP，不过手感还是不错的。游戏采用卡通渲染技术，因此对于那些画面质量要求比较高的FANS来说，这样的画面程度远远不够。游戏能够选用的人物不多是一大遗憾，除了对战模式外，还有故事模式、生存模式、时间模式等，比较体贴。游戏还有收集模式，玩家可以使用战斗后获得的点数在商店中购买各种原画和影像，可说是FANS关注的焦点！该作的续篇于9月1日发售，《死神BLEACH 灵魂升温2》在初代的基础上增加了不少内容，人物新增了朽木白哉、四枫院夜一、浦原喜助等5名人气角色，另外续作还增加了“护廷十三番队入队模式”，让玩家体验死神之路艰辛。与前作一样，本作依然采用了动画中的声优为角色配音，玩家可以在游戏



的同时欣赏到各位优秀声优的演绎。

而PS2版《BLEACH 获选之魂》则于2005年8月4日发售，与PSP版的战斗方式略有不同，《获选之魂》为同时控制主、副两名角色来斩杀不断出现的敌人，两名角色不仅可以配合使用攻击及重攻击来攻击敌人外，特定的伙伴组合才能使出的强大的合体攻击，而且每名角色还拥有威力强大的必杀技！在可选择人物方面，不仅有两作PSP可使用的角色，还可以选择三番队副队长吉良伊鹤及十番队副队长松本乱菊。而新作《BLEACH 释放的野心》则于2006年2月16日登场，从公布的画面来看，除了前作的动作要素外，增加了育成的成分在其中。在其他机种中，SEGA分别于2005年7月21日和12月8日发售了两款游戏，其中《BLEACH 血に染まる尸魂界》对应GBA，而对应NGC的游戏《BLEACH 面向黄昏的死神》，本作在故事模式中追加了白哉和恋次的主线剧情。而必杀技画面则比动画中的更加华丽。于1月26日发售的NDS游戏《BLEACH 驰骋苍天的命运》则是第一款对应任天堂Wi-Fi Connection的2D格斗游戏，制作商由SCE换成了SEGA，游戏性也上升了一个档次。不仅可以选用的角色史无前例的达到了26人，而且本作支持4人同时联机对战，充分显示了NDS的联线功能。





舞台剧

虽然观看由动画改编的舞台剧对于我们来说仿佛海市蜃楼，但继《HUNTER × HUNTER》及《网球王子》后，在日本，《BLEACH》的舞台剧也于2005年8月17日—28日在新宿和东京两地上演。其中饰演黑崎一护的伊阪达也曾经出演过日剧《水男孩》，在日本特摄片（特摄片是日本一种由真人演绎的科幻动作片，著名的《奥特曼》就属于特摄片.）《幻星神ジャスティライザー》中饰演Riser Glen，以及在由大林宣监制的电影《理由》中担任重要角色。饰演女主角朽木露琪亚的佐藤美贵则出演过2003年日剧《温泉名物女将！汤の町事件》。其他角色如阿散井恋次、日番谷东狮郎、市丸银等也均有演出经验丰富的演员担任。舞台剧从漫画最初讲述到黑崎一行人开始拯救朽木露琪亚为止，近2小时的热歌热舞把现场的气氛调动的很到位，与笔者看过的《网球王子》舞台剧相比较，《BLEACH》的舞台有些偏小，很多场面没有气魄。不过聪明的监制使用人物的动感来转移观众对舞台的苛求，而且舞台剧里有很多台上台下互动的交流，加上素质不错的歌曲，也算弥补了不足。只是对于习惯了《网球王子》舞台剧大规模精英制作的笔者来说，《BLEACH》的舞台剧还需要多加努力。



CD

动画中拥有著名声优的另一大好处就是可以发售很多个人单曲CD和剧情CD，而且还不用担心没有销量。

目前为止《BLEACH》的众多人物里，主角黑崎一护、阿散井恋次、石田雨龙、山田花太郎＆魂、市丸银6人共发售了5张单曲，以及2张DJCD。另外作为一个云集众多当红声优的作品，《BLEACH》还发行了两张DRAMA CD，即剧情CD。不过这两张DRAMA CD《花太郎的遗失物》及《处刑前夜》是购买《BLEACH 尸魂界 潜入篇1》及《死神代行编 vol.1》的初回限定版所付赠的礼物。





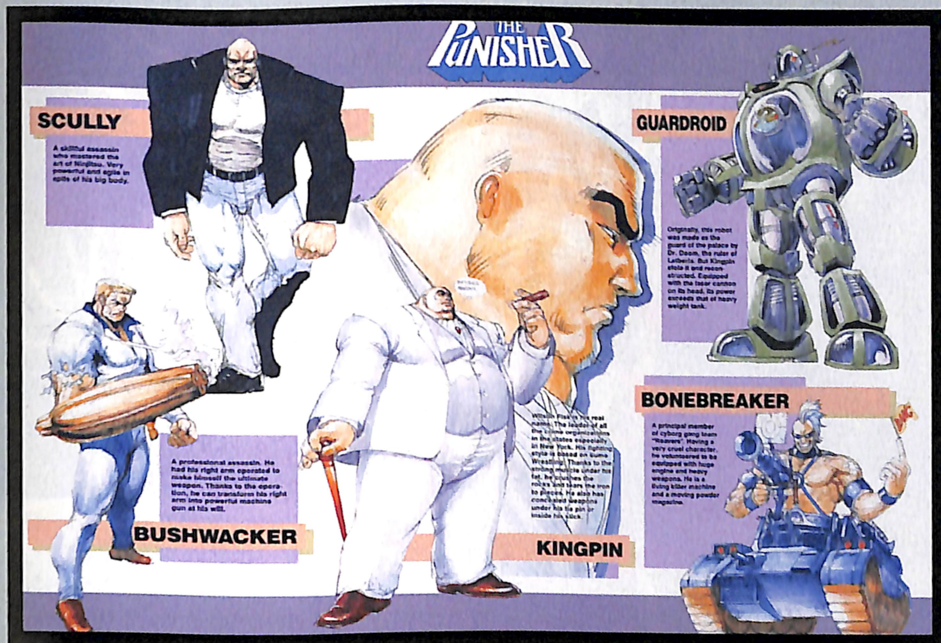
结语

《BLEACH》可以说是去年十分热门的一部漫画，它在短短的两年时间里在动画、游戏、音乐、舞台剧方面都取得了不错的成绩，虽然集英社的商业操作功不可没，但久保带人在《BLEACH》上花费的功夫也不容小觑，虽然这部作品仍脱离不了传统少年漫画的套路，有许多不足的地方，但凭借第二部分“尸魂界”积累的人气，久保在最新的第三部分“破面的军团”的剧情把握上更加放得开，开篇就安排了一连串谜题让你欲罢不能，但它是否能达到其前辈《海贼王》的高度，还有待时间的考验。

BLEACH BLEACH BLEACH BLEACH BLEACH

随着时代的发展，街机这种游戏平台已经离我们越来越远。因为现在我们足不出户便可以在家中享受到与街机水准相当甚至大大超越街机画面的各类游戏。尽管如此，街机的优势在许多方面也是家用机无法比拟的。特别是街机独特的游戏氛围可能正是玩家长久以来所寻找的那种快乐感觉吧。街机海报作为街机文化的一部分总是隐藏在背后，容易被人忽略。这次我们就挑选出一些来和各位玩家分享，希望它们能唤醒沉睡在玩家记忆深处的快乐。

街机海报鉴赏



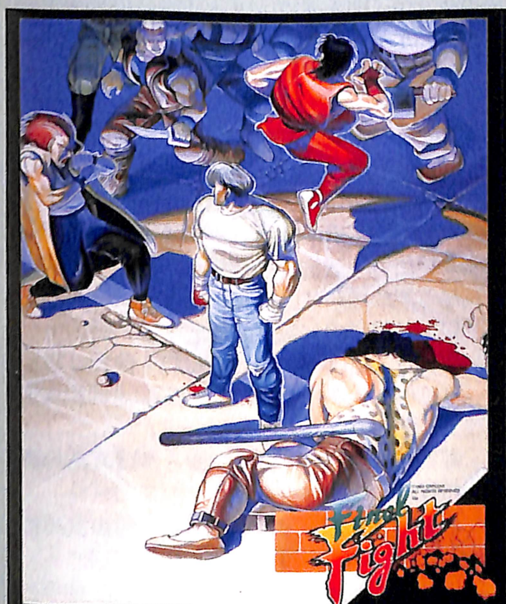
最初接触《惩罚者》的时候根本就不了解它原来是由美国知名漫画改编的。这幅是街机介绍部分的海报，全BOSS纠集在了一起，比较少见。很可惜的是电影版《惩罚者》远远没有游戏来得有味道。



由Capcom出品的《弹丸地狱》被移植到DC上后才被更多的人所了解。随后老卡又在DC上推出的数款射击游戏，其在射击游戏上的功力也很了得。



由IREM推出的街机版《成龙踢馆》比家用机版来得华丽得多。传统的英雄救美，惩恶扬善的主题一直被游戏广泛运用。尤其是10多年的游戏，这类题材显得特别的多，如《双截龙》、《超级忍》初代、《鳄鱼先生》等等，故事都是为了一个姑娘才开始的……

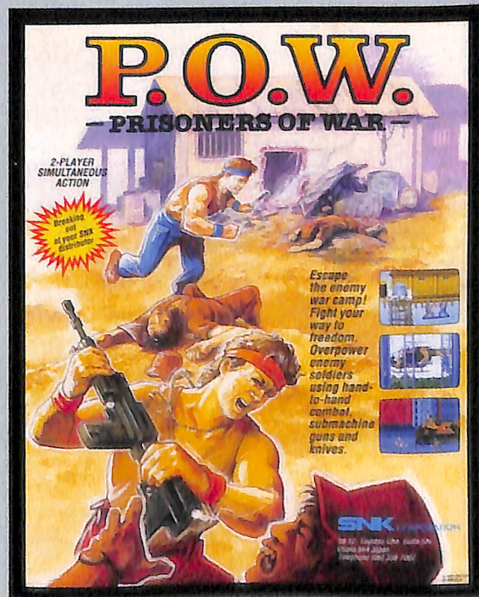


本人认为这是一张相当有感染力的海报，值得反复观赏和品味。它并没有平铺直叙，仿佛向我们诉说着一段血雨腥风的游戏故事。Capcom的游戏海报水准一直不俗。永恒的《Final Fight》。



《作战狼》在当时国内的街机室还是很受欢迎的。而且当时市面上有好多类似的作品都受到了玩家的认同，如《蓝宝》、《勇士们》等等。

通过《脱狱》完全可以看出当年的SNK在动作游戏方面的过人造诣。更令人赞叹的是《脱狱》家用机版能将街机的灵魂都完整地保留下来，实在是很佩服SNK。这张《脱狱》的海报同样极具张力，值得收藏。





つきよ 月夜

■ 栾东

学校里，除了正在开家长会的班级，一切都是无声无息的，四周静悄悄，操场的小径上没有人影，教学楼前的石桌都空着，路边的老树枝上挂着残雪，模糊的月光透过树枝散射下来，清冷的空气像在天地之间凝固了，你的小脸蛋、你的鼻子和耳朵，都给冻得通红。

1 今晚，我要为你做一件大事。尽管此时此刻，我正在挨揍。

袁锋是个天生的坏蛋，他欺负人从来就没有正当的理由，至少对我是这样。王伊凡也揍过我，但那是因为我借了他女朋友的词典；张金磊也揍过我，但那是因为我没有为他点烟；赵亮也揍过我，但那是因为我升国旗时踩了他的脚。袁锋呢，等一下再说，现在他的皮鞋已经印在我的小肚子上了。

"陈云，你奶奶的，你是不是对我有什么意见？"袁锋问。

我的小腹生痛，我踉踉跄跄向后退了三步，不敢回答他的问话。

"揍你真他妈的没劲，你明白不？"袁锋吐出一个烟圈，悠悠道："三脚踹不出个屁来。"

我委屈极了，他第一次欺负我的时候我曾经问他为啥揍要我，结果只是多挨了两个星光闪闪的大耳光。

"来来来，往前走两步，站他妈那么远，老子怎么踹得着你？"

我往前挪了两步，我想到被袁锋掏空的口袋，还有我妈刚给我洗过的新羽绒衣上混合着雪和泥的脚印，我知道再过一会儿，我的眼泪就会开始在我的眼眶里打转。

这时候，袁锋的电话响了。

"陈云，你这个小……你……喂？你谁呀？哦……明哥，我在学校呢……我靠！你啥时候回来的？这是谁的号码呀？我靠……行啊，现在混的……行，行，我靠……行……哈哈，好，我明白你的意思，晚上见——陈云，你滚吧，快滚！呃——明哥……"

袁锋这个电话接得巧，我一下子就停止了害怕，他让我滚，那就是说后面的几脚不用再踹了，于是我捂着肚子，立马就转身往回跑。我跑出学校，钻过几个胡同，放慢了脚步。

我来到瞿奶奶家的门口，瞿奶奶腊月初就过世了，她的破烂的房子在上马街最阴暗的角落里一天天发霉，不会再有邻居过来照看，市里好像也没有计划要拆迁这些穷巷子里的民居。我推开院子门，在院里找了个角落坐下来。我的屁股坐在冷冷的白雪上，白雪开始融化，弄湿了我的棉裤，但是这不要紧，我妈晚上会把它放在暖气片上烘干。我打算好好伤一番心。我每次受欺负，都会在回家前花上一些时间用来独自难过，这成了一种瘾，戒也戒不掉。

2 你背起书包，安静地从座位上站起来，你已经不太在意额前的散发了，你那可爱的马尾辫就搭在粉红色的毛衣上。你折叠好成绩单，默默地把它揣进口袋里。你低着头，谁也不看，你走出教室，数学老师注意到你苍白的侧脸上纷乱的几缕秀发，你还是那样惹人怜爱，可眼角眉梢却写满了藏不住的忧郁。数学老师于是想开口对你说点什么，但他不知道该不该叫你停下，去他的办公室里喝一杯热水，在炉子旁暖暖双手，之后……之后又能如何？数学老师想着想着，双眼就失去了焦点，最后他一声叹息，再看你时，你的单薄的背影刚好消失在楼梯口。

今天是星期日，现在除了值日的同学，高三的学生们差不多都回家了，今晚还有家长会。今天老师公布了期末考试成绩。今晚，对你来说，又会是一个不眠之夜。

你走出教学楼，突然有一个声音钻进你的耳朵。

秦露，新年快乐啊！

你这才记起，今天是农历过小年的日子，可过小年也不需要特别提出来祝福吧。早晨来上学的路上，你也不是没有听到零星的鞭炮声，但你没有在意那些声音，那些在童年曾经代表幸福快乐的爆竹声和鞭炮味，现在都跟平常的噪声、跟化学试剂的气味没什么两样。

你站住，但是你不敢回头。你像我一样胆小，你的心跳个不停，不是因为兴奋，而是因为害怕。

那挥之不去的声音又说话了，这次离你更近，接着就绕到了你面前。

怎么啦，露露，看到我不高兴啊？我带你去……吃顿饭？

这里是学校。你想，这里是学校啊，他怎么敢到学校来找你呢？那么多老师，正副校长，还有穿制服的保安，他们都没有看见他。他们像是故意没有看见他。刚刚英语老师还走出去，英语老师的视力那么好……

你又想，就算英语老师看到他了，保安也看

到他了，那又怎么样，把他赶出学校？那他可以在校外等着你。

你低着头，你不敢看他。但是他伸出手，托着你的下巴，让你看到了他的脸。

3 袁锋在电话里喊明哥的那个人，姓傅叫傅明，是城里最出名的坏蛋之一。要是我没有听到这个电话，要是我不知道傅明今晚回来，那后面关于我的故事，还有我要为你做的那件事，就都不会发生了。而我生命中的一次重要经历将会延后很多年才出现，或许，根本就不会再出现。

我天生是一个窝囊的男生，我从小到大，经历最频繁的事情就是挨打受气，但我的忘性大，我也不记仇，在没有人欺负我的时候，我还是挺快乐的。我喜欢电子游戏，玩下落类的方块游戏，没人是我的对手。因为这个，学校的同学们还挺羡慕我，都说我不笨。但我讨厌学习，除了数学，我没有一门功课能考及格。到了高三，大家都拼命学习，没人玩游戏了，尤其没有人玩下落类的方块游戏，所以我越来越寂寞，我百无聊赖，我跟同桌聊起《马里奥医生》，被老师罚站，我借同学的《LUMINES》，连人家的PSP一起被袁锋没收，那同学的爸爸也来学校打了我两拳。

我每个月的零花钱，要交一半给袁锋，他的烟钱另算。今天我把下个月的钱也交给他了，他还说我过年肯定会拿到一笔压岁钱，这钱，要分给他一半，不然他就砸我们家玻璃，还要天天派人堵在学校门口揍我。

给了袁锋钱，我转身就走，他说我态度不好，让我说对不起。我说了对不起，他嫌我说得不够诚恳，于是就揍我了。

总有一天，我会变成……变成……黄药师吧，不，这次不变成黄老邪，他太老了，也没人喜欢他。或者我会变成韩柏（编注：韩柏，黄易的武侠小说《覆雨翻云》的男主角之一）。对，就是韩柏了，艳福也不浅呢。

“袁锋！今晚子时之前，给我滚出三百里以外，否则我必取尔性命！”

“韩……韩大侠……”

“还不快滚！”

“大侠，小的……跑……跑不动……”

我只要扭头看他一眼，他就吓得魂飞胆散，我都忘了，他哪里还有力气逃跑。

“呵呵，真没出息！”我说。我知道，他一定吓得尿裤子了。

“好，你不走，那你给我背中学生守则。第七条，是什么？”

“韩大侠，”袁锋哭丧着脸哀求我，“这……这中学生守则乃是武林至尊秘籍，小的无缘得见，哪里知道第七条是什么呢？”

“放屁！你入学的时候没给你发啊？什么至尊秘籍，快给我背！”

我默运玄功，一掌将石桌拍得碎屑纷飞。袁锋吓得磕头如捣蒜。

“是是是，我背，我背……可是……小的真的不会背呀！”

“哼！”我伸手从怀中取出一本《中学生守则》，扔在他面前，怒斥道：“不会背就给我照着念！”

“是是是，小的这就念，这就念……一，热爱祖国，热爱人民，热爱中国共产党；二，遵守法律法规，增强法律意识。遵守校规校纪，遵守社会公德……”

“唉，我问你第七条，第七条是什么？谁让你从头念了？”

“第……七……条，好，好，小的这就……”

“算了，你不用念了，就说第二条，遵守社会公德，你欺负人，是遵守社会公德吗？”

“不……不是……”

“那你为什么还要欺负人？”

“因为……因为小的是坏蛋呗。”

“你还好意思说！第七条，说礼貌待人，你礼貌待人了吗？嗯？第八条，热爱集体，团结同学，互相帮助，关心他人，哪条你做到了？啊？说话呀！你给我站到讲台上去，面朝黑板！你你你……俺今天不替你师傅清理门户，俺都对不起学校，对不起校长！那个……浪翻云，你的覆雨剑借俺来一使！”

4 露露，你变漂亮了。真的。

你没有回答他。

你从心里恶心他高高的颧骨，讨厌他油滑的腔调，憎恨他对你做过的一切。

别不说话啊——小姐，来两瓶啤酒。

不，我不喝酒。你说。

不喝？陪我喝一杯啦，没关系的。

你干脆转过头，看着玻璃墙外面的世界。天色渐渐暗下去，你还想赶回家呢。但你却不得不跟他来到这间餐馆，坐在他的对面。

我下午打电话到学校找你，是谁接的电话啊？

你管呢。

哟，不高兴啦？是不是怪我这么久都不联系你呀？

你无耻！

无耻？呵呵，别这么说嘛。呃……是不是你们数学老师接的电话？嘿嘿，他算个屁，我一句话，让他后半生在轮椅上过日子，你信不信？

你敢！

我不敢？嘿嘿——小姐，两个杯子都加满。

你不去理他，你看着街对面的一家店铺，那是一家专卖烟酒的商店，名字竟然叫“红海酒店”，更甚之，它牌匾上的英文名是——“Red Sea Wine Shop”，你微微笑了，这家店主可真有趣。

哟，笑啥，乖乖，是不是想要我那个……那个……来，先把酒喝了！

讨厌，你别碰我！我不喝！

你挣脱开他在桌下探进你袖口的手，打翻了他递上来的酒杯，啤酒洒了一桌子，服务生马上过来，他说：算了，不用擦了。

你有一点后悔，你怕他出手打你。但是他却赔了笑脸。

呵呵，露露，你要是不想喝酒，我送你回家吧。

你万万想不到他会这样说。

你说不用了，你说你自己可以回家。

不，我送你，我们走吧——小姐，结账。

他牵着你的手，你下意识地想躲开，但他抓住你不放。他付了账，跟你一起走出了餐馆。

你要带我去哪？这不是回家的路。

你跟我走吧，一会儿带你回家。

不，我不跟你走，你放开我。

别闹，露露。

你放开我！

你停了下来，不愿再走。

妈的！他说。

他突然狠狠地抓住你的胳膊，你痛得差点喊出声来。你不敢挣扎，你求他放开你。

秦露你他妈别敬酒不吃吃罚酒，老子忍耐是有限度的。乖乖跟我走，不然我他妈就在这儿就睡了你，你从今天起别想再上学！

你咬着嘴唇，你闭上眼睛，不愿他看到你眼里滚动的泪滴。

你信不信？妈的，我让你不得好死，你信不信？他说着，用另一只手掐住你的下颚。

你终于还是妥协了。你答应他，跟他走。

你也想过放声叫喊，躲过今晚，可明天又怎么办？

5 突然有什么东西把夜色冲淡了，那是一条带尾巴的光带，爆着火花，从地上升起来，点亮星空，一声巨响，一团光点，渐渐消失。劈劈啪啪的鞭炮声也跟着此起彼伏，现在只是小年夜，炮放得很文雅，也不连续，一会儿就又没声了。

月亮不知什么时候已经挂在天上，这时还是淡淡的，弯弯的，融在暗蓝色的夜幕里，并不显得突兀。我抬头望着月亮，心想月亮里我们好远啊，每个夜晚都孤零零地挂在天上，难道它不冷吗？不想家吗？唉，今天就这样吧，没事了，我该回家啦！

我这么想着，刚要起身，突然听到身后有人喊我的名字。

“陈云！”

“啊？”

“我说你小子不是在赏月吧，你怎么还在这儿？”

“啊……我……我……我赏月呢。”

“赏你的姥姥吧！还不快回家，你妈让我来找你啦！”

说话的是我的一个好朋友，跟我们家住在一



个楼门，他叫许波。

“又挨揍了吧？”

“啊，是啊。不过没事啦。”

“你就不能找个离家近一点的地方坐，也省得每次我都要跑那么远的路来找你。”

“这里才有感觉嘛。”

“去你的吧，走，跟我回去。”

“嗯……许波，我想……想问你一件事。”

“问！”

“许波，你说，我是不是……特别的……没出息呀。”

“是啊！你问过我无数次了。你还有什么要问的吗？”

“许波，我想……我突然想……也许我能帮秦露一个忙。”

“帮谁？秦露？帮她什么？喂，我说你到底走不走？我饿死了，我还没吃饭呢。”

许波并不知道你的故事，但我知道，我在犹豫要不要告诉他。

我和许波一起，走在大街上，我们来到公共汽车站。这时候天上路过一些乌云，月亮躲起来，天幕暗暗的，举头什么都看不见，只有高楼的灯火，渐远渐淡，消失在夜色里。路灯点亮，汽车们在溜滑的马路上小心行驶，偶尔响一下喇叭。已经有整整两天没下雪了，大街两边被扫成一堆的积雪都被冻硬，浑乎乎的黑。雪后的晴天冷得要命，夜晚更不用说，一阵冷风从脖子吹进我的衣服里面，我蹦了两下，往地上跺脚。

现在，你已经回到家了吗？你正在吃饭吗？或者已经吃完了饭，正在复习三角函数？

“冻死我了，陈云，你想什么呢？今天给揍得不轻？今天是谁揍你啦？”

“袁锋，还能有谁，这星期只有他揍我。不过今天不算什么。我在想……在想……秦露。”

“啥？想秦露？你是不是喜欢她啊？”

“胡扯，我不喜欢她。”

“你绝对喜欢。”

“胡扯。我不喜欢。”

“装什么呀……你跟我还装。”

“我没装！我……我不想回家了。”

“不回家？那我怎么跟你妈交代？哎……哎……陈云，你别走啊，你怎么啦？失恋啦？”

“你才失恋了！许波，你也别回去了，帮我个忙吧。”我走了两步，又停下来，转身看看许波。

“唉，好好好，看在你失恋的份上，我陪你。说吧，什么事。”许波跟上来。

6 你无助地看着他。

你的软弱只能让他欲火中烧，他卸下你肩上的书包，他脱下你的粉红色的毛衣，他冰冷的手按在你瑟瑟发抖的身子上……



你只好任他在你身上作恶，任他为所欲为，你想抱紧他一起从窗户跳出去，但你连死也不愿跟他死在一起，你的心还是干净的。

你又无法忍受他肮脏的躯体，你甚至开始恶心你自己，你觉得你什么都不是，只是一摊死肉，花季和少女这些单词早已离你远去，可死肉是没有思想的，你还要忍受精神的折磨。

你憎恨这个世界，你想要报复！可是，你报复谁？报复社会？你并没有这种激情，你已经累了，疲惫得宁愿长眠不醒，一了百了；报复他？你做不到，他也根本不值得你报复，甚至不值得你念念不忘——哪怕是为了诅咒。他应该一个人突然死去，连尸体都蒸发干净，别在人间留下一点污染，而你，应该努力地忘掉这一切。这一切又是谁的错？是这个世界的错？还是你的错？

你的身体在被他玩弄，你强自忍受着疼痛，你愤怒，却无从发泄，你的思想就这样被折磨，渐渐地麻木。

你拼命地在心里告诉自己，这一切都没有发生，没有发生在你的身上。可你却实实在在地存在于这小旅馆的单间里。

不，你不在那里，你来到了一个山谷上。

蓝蓝的天，白白的云，地上却没有绿草，只有一片蚂蚁。你拼命地踩地上的蚂蚁，你平时并不想踩死他们，可是现在你却发现这些蚂蚁如此令人作呕，好不容易，你踩出了一条路，你看到远处有翠绿的植物的叶子。你要走过去，看个究竟。你在蓝天白云下，在光秃秃的山顶上行走，不知走了多久，你终于来到了那植物面前，你伸手抚摸它的绿叶子，却被叶子上的倒刺划伤了手指，你用嘴吸吮手指上的血，却突然厌恶那血腥，你想吐，又吐不出来。

于是，你就晕倒在地上，你梦到了你的小学时代。

你会为了一个笑话而开心地乐个不停，你愿意帮那些笨女孩做除法题目，你喜欢踢毽子、跳绳，你还喜欢看男生踢足球，那些强壮的男孩子们为了进球而施展出浑身解数，他们在球场上奔跑，传球，射门，你跳着为他们加油，高兴得忘了回家。

你看过一个男生玩电子游戏，那个男生就是我，可你早已不记得我了。我们考进不同的初中，又考进相同的高中，又被分在不同的班级。你曾看过我玩《超级马里奥兄弟2》，我还讲了故事给你听。那是你我之间第一次也是惟一的一次交谈。碧奇公主每次被库巴抓走的时候，马里奥总会挺身而出，闯过重重难关，救她出来——可是现在，却没有人来救你……

他打开了窗子。

他已经离开了你，坐在沙发上吸烟。

凉风徐徐吹进屋里，你冷得缩成一团。

露露，你爱不爱我呀？

你不会再跟他说一句话，哪怕他杀了你。你下了这样的决心。

呵呵，我这么问，也挺傻的。你穿上衣服，回家吧。我晚上还有事，过几天我去学校找你。我给你买了点东西，你肯定喜欢，在那桌上放着呢。起来看看？

你望向窗外，你倒不怕有人会看见你。

好吧，你不想说话，我也不逼你，你冷不冷？穿上衣服吧。送你的礼物，我揣在你裤子口袋里了啊。

你无动于衷，他倒关心起你来，他从壁柜里抽出一套棉被，走过来盖在你身上。

我先走了。露露，我爱你。

但他并没有俯身吻你，他把烟头掐灭，穿上外套，去洗手间收拾了片刻，拉开旅店的门，走了。

他离开，你突然就轻松下来。你拉着棉被，捂在脸上，你无声地哭了。

你渴望地震，这间屋子，连同这小旅馆一起，都变成一堆废墟，把你埋在地下。但是你等了很久，并没有发生地震。你捶打床铺，你咬棉被，你扯自己的头发，你想让自己发疯，但你偏偏又没有丧失理智。

你终于觉得自己闹够了，你无论做什么，都于事无补。

你慢慢地爬起来，你拾起地上的衣服，把它们一件一件穿上。你不敢看自己的身体，好像它早已不属于你了，但你又心疼它，为它感到不值。

你现在只想回到家，回到你的小屋子里，别的都不重要了。期末考试的分数，家长会，对你来说本就没有什么意义。

7 “我告诉你一个秘密。”

“你怎么那么多秘密呀？”

“唉，你听不听吧。”

“听。你说。”

“你知道……你知道傅明吗？”

“傅明？大鹰会的人，当然知道啦，你不会惹了他吧？”

“我想……我就是想去惹他呢。”

“什么？”

“嗯……我再想想。”

“陈云，你疯了。”

“许波，秦露从前并不是那种躲着人的女孩，她从前是班里第一名，后来……”

“嗨，学校谁不知道，她成了傅明的马子，一个女孩成了傅明的马子，难道成绩还能上升不成。你看不惯呀？”

“马子？不，不是那样，是傅明逼她的。”

“你怎么知道？”

“那你别管了，反正我知道。”

“你……不会是想把秦露从傅明手里夺过来，当你马子吧？”

“什么呀！我只是想求傅明别再欺负她了，你看她现在多难过。”

“哈，哈哈，哈哈哈……”

“你笑什么！不许笑！许波你再笑我就……我不客气了啊！”

“哈哈哈……”

“好，你笑吧，我走了。”

“哈哈……别……别走呀，别走。陈云，我看你今天是被揍得神志不清啦，你太可怜了，我带你回家吧，要不，我请你打车回去？”

“许波！”

“干嘛？”

“你还算不算是我的朋友！”

“算。但是我绝对不会陪你去惹傅明，我还

没活够，我还等着3月16号玩《FFXII》呢。”

“你这个没出息的，我又没让你去惹他。哼哼，根据袁锋透露，傅明今天晚上回来，袁锋要去跟他见面。”

“袁锋会透露这个给你？”

“哼哼，这你不用管，总之我知道他今晚回来，我要去找他。”

“去哪找？”

“不知道，但是有个人知道。”

“谁？”

“栾东！”

“东哥？啊……我知道你为什么找我帮忙了。”

“嘿嘿，你不是跟我说过，栾东也是大鹰会的人嘛，傅明今晚回来也许他会知道，说不定他认识袁锋呢，我想请他帮忙问问傅明在哪儿。”

“东哥凭什么告诉你啊？”

“你不是跟栾东挺熟，你帮我问嘛！”

“这……”许波咬咬牙，说：“好吧，我可以带你去找东哥，但是，忙我只能帮到这里，我还不想死，我还等着……”

“等着3月16号玩《FFXII》。”我们俩一起说，然后都笑了。

8 你背着书包，步伐蹒跚地走向回家的路。乌云都飘走了，天空那么高，你走上大路之前，月亮还在为你照亮，地上的雪化成水，又冻了冰，踩上去硬邦邦，反射着白蒙蒙的月光。

你脸上挂着冰冷的泪花，你还没来得及洗一把脸，就跑出旅馆了。服务员诧异地看着你出去，然后交头接耳地评论。

你的心早碎了，你无心可伤，但此时此刻，你竟想起了一个男孩，想起了你的初恋。

那是高中一年级的时候。

那天下了雨，是班长来上学的路上下的雨，雨很大，把班长浑身上下都淋湿了。

你靠在教学楼门口的大理石柱上，等着他。

班长，你怎么被淋成这个样子啦？

你说呢？

嗯……

你有什么事吗？

嗯……没什么……

没事就让开吧，我得把衣服拧干，你快回教室。

班长……

干嘛？

我……

你没料到自己会这样害羞，你的心跳好快，你有点后悔你如此唐突地拦住班长。

有事就说，别吞吞吐吐的，我一会儿冻感冒了你陪我去看病？

好啊！

你这丫头！

班长……

你欲言又止，你甚至不敢直视班长，

我想找你……谈谈心……可以吗？

谈心？

嗯。

秦露同学。

班长把手轻轻按在你的肩膀上，你刚刚幸福地抬起头，便迎上了他毫无感情的目光。

秦露同学，你算一算，还有791天就要高考了，你有什么心事不能忍一忍呢？

你说你怕到时候就没机会了。

是吗？那好……机不可失，那你现在说。

我……喜欢……你。

你酝酿了半天，你用最温柔的声音说出这几个字来，你还勇敢地看着他，你不知道你的脸上已是一片绯红。你的样子，像是漫画里专心等待王子怜爱的小公主，你过去从没有哪一刻像现在这样漂亮。

雨声不止，雨线敲打着教学楼前玻璃天棚，这时候，向教学楼打光的仰角探照灯亮了起来，橙色光线刹那间穿过天棚，奔向天际，一串串的雨滴在接近玻璃板时就都被映成了金黄色，金黄色的雨滴接连不断地从天而降。这雨滴也让你感动——过去有过夜晚，也有过大雨，聚光灯每个晚上都点亮，可是在你过去的生命里，你从未见过如此美丽的雨。

你……喜欢……我？班长其实早有心理准备，他知道你喜欢他，但你这么直白地说出来，他还是吃了一惊。

班长还没有来得及把手从你的肩膀上撤下来，而他的手，让你的身体发热。

不知是哪里来的勇气，让你扑到他的怀里。

你们都没有进一步的动作，你只能感到他微微的喘息和心跳。

十几秒钟过去了，你发现他并没有要拥抱你的意思，你便主动离开了他的胸膛。

班长……对不起。

班长咳嗽了两声，清了清嗓子。

就算你喜欢我，再等两年不行吗？你现在很急？

你说什么啊……

好，不急的话就考完试再说，谢谢你喜欢我。

班长说着便绕过你，走了。

考完试再说？

你知道，这一句敷衍，其实就是一种拒绝。两年后，他会去北方读重点大学，你呢？你能和他考进同一所学校吗？他真的会等你吗？

你的初恋就这样结束了。你觉得有一点伤心，你确实喜欢他。但是你又笑了。没错，他本来就不会喜欢一个像你这样的女孩，你有什么资格得到他的倾心？你本想对他倾诉，跟他在一起无拘无束地说笑，你以为你的真情可以配得上他的阳光，现在你只觉得自己实在可笑。

晚上回到家，你把折给他的纸鹤都烧了。那些纸鹤，并不是一起完成的。你常常想起他，或者有什么心事，无论开心，还是郁闷，你都会折一只纸鹤，这些纸鹤是你心灵的寄托，每一只都代表着一段心情。

你曾经想，有一天，你把这些纸鹤送给他，他会嫌这份礼物俗气吗？他会从这些折纸中看到你的情怀吗？

夜里睡不着觉的时候，他会不会想到，有一个女孩，今天还不知道在哪个座位上读书、学习，自己过着快乐的日子，而将来，这女孩就会成为他的女朋友。

这个女孩，终究不是你。

你在床上痛哭，你本以为无所谓的，你告诉自己，你本来也没有当真，但你还是那么伤心，



你不能控制自己，那一夜你无法入睡。后来你咬着被子，任凭眼泪沾湿了枕巾，就那样躺到了天亮。

9 我和许波走在去建材公司楼下的街机房的路上。我们踩着冻雪，呼吸着冰凉的空气，让月光洒在我们肩上，我们并肩而行。

“你为什么要去惹傅明？真是为了秦露？值吗？”

“我不知道，我只想跟他说一下，他强迫来的感情也没什么意思，我看秦露的样子，每天都那么不开心，成绩也一直下降，他要是真正想为秦露好，何必要强迫人家呢，再说了，他那么神通广大，想要女孩，还不是随便哪里都可以找到。我说说我的看法，他未必就会揍我吧。”

“我看他会揍你。而且会揍得你进医院，你就不用高考了。”

“高考算什么。”

“那你也玩不了《FFXII》啦！”

“我觉得他不会揍我，我劝一下他，他不听就算了呗，我又不逼他什么。”

“切！说得好像你是大鹰会会长一样。”

“会长有什么了不起，他们请我当，我还不当呢！”

“陈云，你半天不挨揍，就不记得你是谁啦！”

我们说着话，来到了那间街机房。我很少来这种地方，我不习惯这里的环境，也不喜欢玩街机游戏，我认为现在的家用机游戏一点也不比街机差。可许波是这里的常客，他喜欢街机房的气氛，喜欢跟别人对战老掉牙的《格斗之王97》，偶尔也玩玩《GGXX》什么的。

推开厚厚的帘布，我们走进机房，迎面扑来一阵暖气。有几个玩家注意到我们进来，但不认识我，他们扭头看看就又继续游戏了。混杂在一起的游戏音响此起彼伏，走近每一台街机，都会听到摇杆和按键声，只有麻将机除外。那一排麻将机前烟雾缭绕，玩麻将的小伙子们盯着屏幕，长长的一截烟灰也忘了弹掉，禁止吸烟的标志被香烟熏得泛黄。

麻将机台的尽头，老板席上，坐着机房的老板栾东。

"东哥，嘿嘿嘿……这就是我上次跟你提到的，我的同学，陈云。"许波凑上去说。

栾东从柜台下面摸出几个铜币，扔给许波："拿去玩吧，别来烦我。"

"东哥，我们今天不是来玩游戏的，我们想找你打听个人。"

"谁？"

"嗯……傅……傅明。"

"傅明？"栾东皱皱眉，"你打听他干什么？"

"呃……是陈云找他有点事……"许波指了指身旁的我。

栾东上下打量我，片刻后道："你是许波的同学？找傅明有什么事？"

"我……我想……想跟他……说两句话。"

"你认识他？"

"啊？我……不认识他。"

"不认识你找他说什么话？这小孩儿真逗，回家该干嘛干嘛去吧。不想死就别去惹他。"

"那要是……要是我想死呢？"我这样问栾东，我不知道为什么会说出这句话。

栾东噎了一下，随即失笑道："想死，我就能让你死，何必找别人呢。"

说着，栾东就站了起来。

"别别别……东哥，别这样……"许波连忙说好话，"他不懂事，我跟你说老实话，他女朋友，被傅明给霸占了，他想找傅明抢回他女朋友，一个手无寸铁的高三学生，敢于向你们大鹰会的傅明挑战，东哥，您说这是什么精神？您怎么也得帮这个忙吧。"

"许波你别胡说，谁告诉你秦露是我女朋友，我只是想帮她一个忙。我只是想跟傅明说两句话，我没打算挑战傅明！"

栾东愣在那里，看着我和许波，半晌不说话。

"东哥？"

栾东又坐下了。

"秦露……"栾东喃喃自语。

"东哥，你也认识这个女孩？"许波问道。

栾东用几个手指娴熟地玩弄着一枚街机铜币，他看着老板台上的一堆游戏杂志，不吭声。

"东哥？"

"小兄弟，你叫什么来着？"

"陈云，陈景润的陈，云雨的云。"

"陈云？没听说过。傅明欺负过一个叫秦露的女孩？"

我有一些犹豫，都怪许波多嘴，这样的事，难道应该传遍大街？让街机房的老板都知道？

"你怎么不说话？"栾东问。

"东哥问你话呢。"许波捅了捅我。

"啊……我……我……"

10

你坐在公车上，甚至希望翻车，但车上还有小孩儿，有老人，也许还有好心的丈夫等着下班回家去陪妻子呢，你就责怪起自己，怎么能祈求翻车——或者，出车祸吧，只有你一个人死掉，对，这样最好。

一路无话，车没有翻，你平安回到了家。

哈哈哈……可笑啊！可笑啊！哈哈哈……

你一进门，就被吓了一跳。你爸爸正在电视机前大笑。

你闻到了酒精的味道，你就猜得到，你爸又喝了酒。

还……还……经济学家呢，哎呀，我看是……露露回来啦……坐下吃点饭吧，你看都凉了，怎么才回来？

爸……

露露，你听他说的啊，什么产品房供不应求……屁！房地产的供求结构就没合理过，老百姓需要什么房子？几百平米的什么绿洲什么花园？屁！老百姓要的是中低档产品房，你占了所有的土地，搞那么多高档楼盘，要价动辄几十万上百万，你不是把最需要住房的老百姓排斥在市场外么？这市场就不健康，宏观调控调了个屁出来，还不是开发商操纵价格，骗有钱人买，有钱人买了又不住，露露你怎么不坐下，怎么你哭了？

爸……爸，傅明又欺负我了。

你本打定主意不跟你爸说，因为你知道他帮不了你，你不愿看到他束手无策，气得在屋里团团转。但这一刻，你看见亲人，突然又忍不住了，你顾不得那么多，靠着墙，坐在地上，开始抽泣。

什么？你……露露……你说什么……

你爸爸的酒醒了一半。

露露……

你爸爸站起来，摇摇晃晃走向你，他来到你面前，一个趔趄坐下来。

反了……反了这个小畜牲，我，我去砍了他！

爸……

你爸又要站起来，你不知如何是好，只得暂停伤心，扶着你爸起身。

你爸要往厨房走，看样子，是想去拿刀。

爸，你干什么？

我今天替你砍死那个畜牲……

爸，你醒醒吧，你别这样！

我没……没喝多少酒，我清醒得很！

爸，你去哪找他，再说，你忘了上次……

你的提醒让你爸的酒意又消失了三分。

反了！反了！反了……

爸……

电视还开着。晚间新闻节目正在播报。

明晚同一时间，著名经济学家某某将继续做客名人面对面板块，探讨房地产规范化发展方面的话题。下面报告一组简讯。市领导某某深入基层检查道路基础设施建设工作，张三李四随行，王五赵六孙七刘八列队欢迎。我市三期房屋拆迁预备工作初见成效，年后实施。我市教政改革工作进一步落实，六中、十中、大山中学等六所重点中学今日联合发出公告，将于下半年推行新生新素质考核标准。我市卫生检查一二一计划正在严格落实，某某养鸡专业户、某家禽屠宰场、某农贸市场、均被依法查封，市民拍手称快。你好，我是某某电视台的记者余华，请问您买的两只鸡是要回去食用吗？是的，我儿子学习累，我经常买鸡回去给他炖蘑菇吃。请问您放心鸡肉质量吗？不担心禽流感病毒吗？呵呵，现在有卫生部门严查严打，食品市场规范化，所有上市的家禽都经过专家鉴定和检验，我们市民买鸡肉，放心！据观测显示，我市入冬以来没有居民感染禽流感病毒。各位观众，今天是2006年1月22日星期日，农历腊月廿三，传统的祀灶日，气温比往年低，祀灶日俗称过小年，我市居民少量燃放烟花爆竹，街上行人稀少，大多数居民选择在家度过小年夜，市中心的钟塔顶可以看到万家灯火，夜色如春，全市一片祥和。

唉……露露，我们去公安局告他吧。

你爸的呼吸比铅还沉，你爸的双眼红得要喷血，屋里混浊的空气都不敢流动。

只有挂在冰箱上面的钟，还在嘀嗒嘀嗒地走着。

一个苍老的男人，气得浑身哆嗦。一桌俭朴的饭菜，散失着最后那点余温。一个受伤的女孩，茫然不知所措。

这画面，陌生而又熟悉。

爸，我害怕……

别怕，我们……我们去公安局告他。

你当然想把他绳之以法，但万一在公安抓到他之前，他先来报复你呢？你倒不怕死，但你怕死在他的手里。万一他报复你父亲呢？他不是人，是一只畜牲，没有他干不出来的事。

爸……

露露，我先带你去医院检查检查。

不，我不想去。

露露……一定要去……

不！我不去！我不去！

你突然发疯一样叫喊，你都不知道为什么会



跟你爸发脾气，你跑进你自己的小屋，插上了门。你靠在门上，努力让自己平静下来，可稍不留神，你就又被无限的烦恼和痛苦压迫得窒息。

11 栾东叫了一个伙计看着机房，自己带我和许波穿过后门，来到他在建材公司里面的单身宿舍。

那是一套一居室的小房子，却有一个巨大的落地窗，只是窗帘挂着，看不到窗外。屋里很干净，床铺被褥收拾得整整齐齐，床边是一个电脑桌，电脑桌后面有三个大书架，里面摆满了各类书。我注意到一个书架上都是游戏书刊，看书脊可以认出其中的一些游戏杂志，也是我常买的。

栾东请我和许波坐在他的双人床上，他自己坐在电脑桌前的椅子上，先开口了。

"好吧，你知道秦露的故事，我知道秦汉的故事。我们谁先讲？"栾东看着我问，态度明显比刚才温和多了。

"秦汉？秦汉是谁？"

"你不知道秦汉是谁？那我先讲吧。故事是这样的。公元2004年12月的一天，有个叫秦汉的人，他一个人，来到大鹰会的接头地点，那时候是在临汾的一间平房，他进门以后，我们还没明白怎么回事，他就拿出酒瓶子，往地上倒汽油，接着就点着了，我们还以为他要自焚……"

刚开个头，栾东就停了下来。

"啊？然后呢？"许波瞪大了眼睛。

栾东从他电脑桌的抽屉里拿出一叠打印的文章，说："这是我写的……"

"我最讨厌读作文了，我也不想听秦汉的故事，东哥，你还是告诉我傅明在哪儿吧，我要见傅明，跟他说完话，我晚上还要回家呢，我妈一会儿等着急了……"

许波直扯我的衣角，不停地向我使眼色。栾东不好意思地笑了一下，又把打印稿送回了抽屉里。

"想找傅明，我也不拦着你，但要先听我讲完故事：这个秦汉，他点着火，从背包里拿出30000块钱来，一共3叠嘛，他就一叠又一叠的，都扔进了火里。当时老板也在，大鹰会的会长，许波你知道吧，张中衡，我们都叫他老板。老板也搞不清他要干什么，就示意大家不要动。我相信，在场的人，虽然经历过不少风浪，可一定没见过这样的阵势。

"火苗窜得很高，那钱一时半刻还烧不起来，这工夫，秦汉就开始说话了，他口才还不错，大概意思是：往后十几年，我女儿原本无忧无虑的生活，她的性格，学业，都被耽误了，她最重要的、最宝贵的东西，被你们这帮畜牲拿走了。那30000块钱又是什么？不过是一串数字，一个计量单位，再加一个名词。可我女儿是活生生的一个少女啊，我知道我告不赢你们，我知道公安抓不到那姓傅的杂种，但是今天，你们必须给我个公道，不然……

"这时候，老板问：这位兄弟，我还不清楚究竟发生了什么事。你既然能找到这里来，我不妨告诉你，我们大鹰会是经常做点生意混饭吃，但不做天理不容的事。要是我的兄弟无缘无故伤害了你女儿，我亲手送他进监狱。只是，你要把事情讲清楚。

"秦汉呢，他错就错在，他太激动了，他甚至不肯动脑子想一想，大鹰会的老板，有多少生意忙不过来，怎么可能指派手下去做那种损人不利己的事。秦汉从腰里拔出水果刀，就冲了上去。这就让我大跌眼镜了，我看他烧钱烧得那么有自信，独身一人前来找事儿，还道他身怀绝技，起码也带了枪，没想到他只掏出一把水果刀来就想造反。估计老板一只手就能放倒他，可是当时那么多兄弟在，谁不想趁机表现一下，结果，三下五除二，我都没看清是谁把秦汉撂倒在地上。



"老板又问他：我再问你一次，你能不能把事情说清楚。秦汉说：去你妈的张中衡，你女儿是人，我女儿就不是人了？你不把傅明交出来，我找人剁了你女儿。

"老板说：我不管你受了什么委屈，你骂我女儿，是不应该的。然后一脚就把他踢昏，差人抬了出去。那天要紧事太多，老板没有处理这个事，让我负责查明白。我把这任务交给傅明的大哥刘涛，刘涛回报说，秦汉有神经病，屁大的小事也来扯淡。傅明对他女儿，只是摸了摸，给钱，是因为喜欢他女儿。"

"不！不是这样的！"我大叫，"刘涛撒谎！"

"呵呵，你不用这么大声叫，不是声音大就占理。一个平头老百姓居然能寻到大鹰会秘密接头地点，在老板眼前焚金要人，足见刘涛的手下养着一批游手好闲的败类，为这事，刘涛在大鹰会里的地位动摇得挺厉害，说他背地里不收拾傅明我都不信。有些谎话，没必要由我来拆穿，我是只管上报。老板要是那么容易就给骗了，他这几十年在黑道上死都不知要死多少回。很多事老板心里有数，未必要做那么绝而已。既然老板都不下杀手，那我也就睁一只眼，闭一只眼了。我猜，傅明肯定是糟蹋了秦汉的女儿，照你们说的，那女孩就是叫秦露了。然后呢，他应该是给了30000块补偿，还威胁秦汉，他肯定会这么说：你要敢报官，告赢了你也拿不到一分钱，你女儿的事会传遍大街小巷。你抓不到我，退一万步说，你抓到我，我出来还会报复你们，甚至不等我出来，我在大鹰会的兄弟们就灭了你们全家——傅明要不扯上大鹰会，不搬出张中衡，秦汉怎么可能找到临汾去——可惜秦汉找对了人，却办错了事，他那天要是心平气和跟老板说清楚，当着那么多人，老板必然要杀鸡儆猴，重刑废了傅明。陈云，现在轮到你讲啦。"

原来秦露的爸爸叫秦汉，原来秦汉还找到过大鹰会的会长，可惜把事情办砸了，结果是——如今看来，该是没什么结果吧。两年以来，秦露就那么郁郁寡欢地过着平淡的生活，她一直被坏人欺辱，却没有看到审判，没有得到补偿，甚至没有一个说法。

秦露，傅明又回来了，但是你别怕，我今晚一定要为你做点什么，你爸做不到的，也许我能做到呢。

"陈云，你愣着干什么，你怎么知道秦露的事？她对你说的？"

"我……我……我告诉你，你能替我保密吗？"

"保密？嗯……写小说算不算保密？"

"你会写小说？"

"呃……不会。我其实也……闲来无事的时候，喜欢写点什么，瞎写。其实这个故事，我已经写了我想象中的版本，我只想听你说说故事的真相，要是你知道的话。"

12 你插上门，走到你自己的床前，却不愿上床躺下，你坐在床边的地上，看着对面墙上挂的毛茸茸的小鱼儿。

你等着你爸过来敲门，你就不为他开门——可是你爸没有敲门。你等着你爸取了刀去找傅明算账，你也没有心力再劝阻他——可是你爸没有出去。门外无声无息，你不知道你爸在做什么。

你此刻又在做什么？你只是坐在地上，你只是还活着，你又能做什么？

再过两天，高三就放寒假了，今晚的家长会要开到凌晨，明天还是正式上课，后天老师会布置寒假作业，发几张模拟试题，然后是毫无乐趣



可言的寒假。照例过春节，吃年夜饭，看春节联欢晚会，放炮，睡两天觉，开学，四月份一模，五月份二模，三模的卷子五月底发回家自己做，六月六号，高考。

没有什么事能让你快乐起来。你早已无法专心读书，你厌恶这学校。

刚刚升入高二，你并不像同班女生那样成熟，你还是一个不懂事的小女孩，那时候傅明就打上了你的主意。你曾喜欢班长，还经历了一次朦胧的失恋，但其实你并不懂得什么是恋爱，你也还不明白男女之间的那些事，那时候，老谋深算的傅明就天天到学校来对你示好。语文老师作为班主任，也不是没提醒过你。她臭骂了你一顿，用到她从教以来积攒到的所有恶毒词语，她严禁你同校外的社会青年来往，她在全班同学的面前，用黑板擦拍你的脸，用指点杆打你的手。

你还就是不服气她的教育方式，你偏要同傅明来往。

秦露，你太贱了，班长不稀罕你，你就去找校外的社会青年，不用等你升到高三，那小子就会让你后悔一辈子。语文老师这么说。

你那时哪里听得懂她老人家高深的隐喻，你天真得只要想到傅明对你的关怀就心满意足，而这关怀，是你暗恋过的青涩的班长从未给过你的。

那个秋天，傅明带你去露营，要你陪他过夜，你还以为真的只是睡觉。傅明脱下你的衣服，抚摸你微微隆起的胸部，你还以为他只是逗你开心。在他挺身侵入你的一刹那，你痛得一下子流出眼泪，你像一个被惊扰了美梦的孩子，你抓紧他的胳膊，祈求他不要再继续下去，可是他像发疯的野兽，对你的哭喊置若罔闻，对你的身体毫无怜惜。

你怎么又想起了这些？你也实在忘不掉这段经历，可它又有什么好回忆的。你就不再感到羞愧？你就是要回忆，你要自己看轻自己，你是自作自受，这样你就不会再伤心。

你想起半年以后的那一次，那一次之后的那一次……你又憎恨自己的愚蠢和胆小，你为什么就不放声叫喊？为什么就不拼死挣扎？你为什么还要任他摆布？难道你不相信这个世界上还有公理存在？难道世界上的女孩子都这么好欺负？

不，别问了，别问了，这些问题让你发疯，你现在不想思考，你也不知道你想干什么。

你疲倦得想睡觉了，但你至少应该冲个澡，你不能就这样入睡。卫生间在外面，要是去冲澡，你得先打开门，那样你又要面对你爸。

你爸时常自怨自艾，他生气时会骂人，他摔家里的东西，吓得你蜷缩在角落，闭上了眼睛。

你很怕。怕什么？怕他伤害你？不，他不会伤害你的，他当然爱你，他还爱着你的妈妈。那你为什么还要害怕？或者是自然而然的反应吧，你想，总之你就是怕看到爸爸歇斯底里，怕失掉那最后一点点安全感。

你妈去世得早，不如说是苦命，就因为没钱，耽误了急病。人，还真就那么容易死。

你爸又时常胡言乱语，他就有那么多的不如意，就有那么不幸，运气坏得离谱？他能比你还倒霉？可也不错，他的青春，他的大学梦，都上了山下了乡，一天、一天、一天地奉献出去。在他那个年代，他就梦想着有一天能从农村回来，可盼到了那一天，这城市哪里还愿意接纳他？他是什么文化水平，凭什么回来享受城市生活？他还没有想清楚这个问题，又恰逢房产政策改革，他跟你妈两个人拼了半辈子的命，干着城里人不愿干的体力活儿，最后只买到一套老旧的二手房子。夫妻俩到40岁上才有了你这个女儿，可女儿还没养大，做老婆的就撒手西去了。

你不再为自己难过，你又为造化弄人感到可笑。

现在，你爸在外屋毫无动静，你倒担心起他来。于是，你扶着床起身，你刚站起来就感到一阵眩晕，但还不至于摔倒。你定了定神，走到你的房门前打开了门。

你爸坐在饭桌前，发着呆。

桌子上的白酒瓶已经见底，过量的酒精让你爸安静下来。

你爸注意到你出来，缓缓侧过脑袋，用灰暗的老花眼看着你。

露露……要不然……咱们……不上学……不上学了……爸爸带你……带你走……带你……离开……

你苦笑，这就是你爸能为你做的事。离开这里，可不也是个办法。你爸眼看着就要退休，离开这里，你爸就没了工作，没了保险，生活都困难，你还怎么读书？那你就不读书了？你甘心吗？你考不上名牌大学，普通的大学未必就没希望。总会有一天你大学毕业，你会找工作，会拥有自己的生活。那条宽阔的大路，莫非你今天就要离开？

你看着你爸，他华发糟乱，他衣着破旧，他气息衰弱，他神志不清。

你爸现在对任何坏人都毫无威慑力。

露露……你怎么……不……怎么……不说话……

说什么？你问自己。回答他的问题？答应他？不答应他？你不知道该说什么。

说你很难过，你爸比你还难过，他这辈子没有照顾好最爱的人和最最爱的人，他的悲哀你如何能体会？

说爸你别喝了，其实也不消说。那些酒早已经被喝光，你爸想多喝也没有。

说离开这学校，那就离开吧，那也未尝不可。你已经失去太多，还有什么不能失去？

你的脑袋里嗡嗡作响，你想起某一天，你补交作业的时候，在老师的办公室门外听到的一席对话。

哦，闹了半天，你认为那叫强奸？哦，我是教语文的，我怕是知道一点词语的用法，我没听说过哪个女孩时不时总被同一个男人强奸的，换个词，通奸，比较合适。你放屁！一个社会青年，他妈的仗着有点黑势力，欺负女学生，还屡试不爽，难道不是看准了学生胆小，学校窝囊！这不是强奸是什么？这么长时间，校长连屁也不放一个，这是他妈的什么学校？赵欣生，你得了，啊，老老实实教你的数学，秦露这事儿，是她自找的，跟学校一点关系没有。放屁！刘小蓉，你倒会开脱啊？不愧是教语文的，你就道貌岸然吧，你为人师表，你的学生被社会渣子奸污，你除了坐在办公室说风凉话还做了什么？哎，赵欣生，你别这么说话啊，我当年为这事批评秦露，嘴都磨破了皮，各位老师，大家都看在眼里吧？我又不是她妈，我还天天盯着她？那丫头，你以为，哼，太自以为是了，屁都不懂，以为自己多精明，原来是成绩好，现在怎么样？赵欣生，你最好是别管闲事。闲事？这是闲事？这是关系到一个女孩子一生幸福的事！算了吧，别在那儿假高尚了，秦露现在这样子，谁也不愿意见到，人心都是肉长的，对不对？我也不是不痛心，但我能怎么样？依你说，学校应该怎么办？怎么办？报案啊！报案？切！学校的声誉还要不要了？没有声誉，谁来上学？没人来上学，你赵欣生的工资谁给发？啊？再说了，秦露她爹都被人从公安局门口给劝回家了，听说她爹还去那个什么帮会找事儿来着，后来被打得不轻。消消气吧，小赵，再有一年，秦露就毕业了，她考上大学最好，要是考不上，学校肯定不会接纳她复习，到时候一了百了。你说什么？什么我说什么？你说学校不接纳她复习？这是校长的决定，你跟我瞪眼有什么用，我说你还教数学呢，你有没有逻辑啊？这是他妈的……这就是他妈的……这就是我任职的学校，简直是一群……哼，确实，我他妈语文不好，我不知道该怎么形容，哼哼，这就是大名鼎鼎的七中，行，校长你有种。老子他妈的不干了！我不干了！辞职！我辞职可以吧？唉哟哟，快别这么说，小赵，你是事不关己高高挂起，这样小赵肯定不服嘛。小赵，你有责任心，课教得非常好，学校公认。你要是辞职离开，惟一的后果是连累了你带的这帮孩子，秦露的问题还是解决不了，对不对？你离开，好，你眼不见心不烦了，耽误了孩子们的前途算谁的错？对不对，小赵，你别冲动，啊。你为学校想想，好不好？也为你带的一百多个学生想想，好不好？去你大爷的吧！少跟我来这套，我……我……到这儿来当老师，真是瞎了眼了。

13 你听到的那段对话，恰好我也听到了，那时，我在隔壁办公室接受教导处为期三个小时的罚站教育，墙顶的隔窗没有关，老师们的争吵我从头到尾听得真真切切。

那是我第一次听到关于你的故事。

那段对话，我刚刚又转述给了栾东。

有那么一分钟，栾东呆呆地坐着，我已经说完了，他可能还没有听够。

“这……跟我猜得差不多，八九不离十。看

来我还是很有想象力的。"

我和许波面面相觑。

"其实报案是对的。"栾东又补充道。

"那要是……"

"先报案，说明白是被强暴，公安怎么检查怎么盘问都忍了，私下里，再尝试别的方法。公安抓傅明这种没脑子的废柴，一抓一个准儿，你们都被他吓得摸不着北了。不过我现在说这些也没什么意思。陈云，我倒是建议你别去找傅明。找到傅明，你除了被揍一顿，不可能有别的收获。但你可以找刘涛，这事刘涛肯定知道个大概，你添油加醋再给他反映一下，刘涛应该明白孰轻孰重，傅明的日子就不好过了。但是也许傅明会报复你，比如说，揍你，你怕不怕？"

"当然怕。不过我跟刘涛说，别难为傅明，跟他讲清楚道理就可以了，大家都别伤了和气嘛。这样傅明也会报复我吗？"

"呵呵……"栾东笑起来，和蔼可亲地说，"我觉得，你是个可爱的孩子，挺纯洁的，每个少女都应该首先有一个这样的男朋友，这可是终生受益的经历，分手之后再去追求那些华丽的男人。我还觉得，傅明一定会找个机会把你打成残废，趁你现在还四肢健全，你考虑好，为了一个还未必喜欢你的女孩，你这样做，值得不值得。"

栾东的话吓住我了。我是什么时候决定要为你去找傅明的？就在几个小时前。为什么我要这样做？我不知道——可我又隐约知道，我并没有那么大义凛然：反正我总会挨揍的，无论我去不去惹傅明。要是我挨一顿狠的，就能帮你一个大忙，那我干嘛不试一试？我已经很窝囊了，这我并非不知道，我想做一件让我自己看得起我自己的事情，也许我不需要付出太多的代价呢，只是挨一顿揍而已——我总会挨揍的——又说不定傅明不揍我呢，这可不好说。

"陈云！我看还是算了吧，回家吧！"许波扯着我的袖子说。

"不！不回！"

"你是挨多了打，天天想着英雄救美，傅明是什么人，陈云，你哪惹得起呀！"

许波说得没错，我今天恰好又挨了揍，可也就趁这份失落，我现在还真想去惹一惹傅明，也算是为了你。要是明天早上我清醒了，估计也就没胆量了。但我并没有告诉他们我是这么想的。

"傅明要打我，我就跑，我告诉我妈，我告诉学校老师，我喊救命。"

"唉，唉。你真是疯了。"许波连连摇头。

"嗯，嗯。很好。"栾东连连点头，"你这些想法届时都可以拿出来尝试——这样吧，我带你去找刘涛。你等一下。"

栾东摸出他的手机，拨通了刘涛的电话。

"喂？刘涛？嗯，是我。你现在在哪儿……哦……呵呵……我不去了……不去了不去了……今晚实在是不行……对对……你知道我这难言之隐……你们吃好喝好啊……对，我没什么事儿，今天早上傅明刚下火车就打了个电话给我，说晚上三区聚餐，我知道，呵呵，我真去不了，呵呵，我知道，知道……我早上让傅明转告你的，就怕那小子没说，我打个电话告诉你一声……行，那没问题……对，我跟老板说过……嗯，那些机板什么时候拿过来都行……嗯……老板也回来了是吧……不会吧，这么冷的天，他老人家也有兴致出来夜游……呵呵……我知道了……我明天搞定……好……好……拜拜。"

"怎么样？"我问栾东。

"嗯，他们就在对面。建材集团那边的家属楼，聚餐呢。刘涛晚一会儿到，正好，我带你先过去。在楼下等着他。"说着话，栾东站起身来，"你在明，我在暗，你见了刘涛，把事情跟他说明白，千万别害怕，刘涛应该不会留难你，退一步说也有我在。走吧。"

我和许波都站了起来，我的裤子上还沾着瞿奶奶家院子里的泥土，我一起身，栾东干净的床单上就出现了脏兮兮、湿漉漉的一片印记。

"陈云，你吓得尿裤子了？"

"啊？没有啊！"

"那这是怎么回事？"栾东指着他的床问。

"什么……啊，这是我……我的裤子刚才坐在雪地里弄脏了……我……"

"这是我老婆昨天刚刚洗干净的床单，你让我一会儿怎么跟她交代？"

"东哥，你怕老婆啊？"许波笑嘻嘻地问。

"谁说我怕老婆？"

"那你让她再洗不就完了嘛！"

"再……再洗？你以为是……咳，其实也没什么大不了的，好，我让她再洗。走吧，你们两个混蛋。"

我怀着愧疚的心情，忐忑不安地跟着栾东离开他的屋子，外面的温度怕是又下降了，走两步就感到耳朵像针刺一样疼，我用双手捂住耳朵，许波不知从哪里掏出一个护耳的棉套戴在头上。栾东倒是若无其事的样子，好像不怕冷。我弄脏了栾东的老婆刚刚洗好的床单，就算栾东骂我几句，打我一顿我也心甘情愿，可是栾东并没有再就床单事件找我的茬。

我刚才把你的故事讲给栾东，像电脑课上的剪切操作，不像复制。我把你的秘密告诉别人，好像我自己也失去了一点什么东西，我不知道我做得对不对。

"东哥，陈云，其实你们刚才的故事讲得真好。我都感动了。"戴着护耳棉套的许波突然说："你们讲的，到底是真的，还是胡编的？要是胡编的，我高考作文就用这个素材了。"

"许波，你要是敢在高考作文里写这件事……"

"我换个名字不就完了嘛！"

"那也不行，不许你写！"

"好好好，不写，不写！看把你急得。本事不大，管得不少！"

"行了，快走，别胡扯！一会儿来不及了！"栾东岔开我们的话。

许波吐了吐舌头，我也不敢再吭声。我们跟着栾东走出建材公司，穿过马路，来到街对面。

过了街，我突然想到一个问题，于是我就问了出来。

"东哥，你……你能不能打得过傅明啊？"

"呵呵，我不需要打得过他。"

"那就是你打不过他啦？"

"嗯，打不过。"

"那要是他欺负你，你怎么办？"

"不用等到他有这个念头，我就先让他入土为安了。要是打架打得好就可以为所欲为，泰森何愁当不上美国总统。陈云，不用你挑拨，傅明早晚是死路一条，我懒得去寻他的晦气。"

"我不是挑拨，我就是问一问。东哥你真厉害！"

"我当然厉害。"

"栾东！"一个女人的声音从身后街对面的街机房门口传来。



"坏了！"栾东小声说。

"都几点了，你还出去干什么？还不回来睡觉！"

我们一齐站住，转过身。一个衣着很入时的女人站在街对面，看样子是要找栾东的麻烦。

这时候，街机房门口的厚帘布被掀开，刚才受托帮忙照看机房的伙计伸出脑袋来。

"东哥，不好意思啊，嫂子她一回来就……"

"没你的事儿，滚回去！"东嫂教训道。

"哎……嘿嘿，好。"那伙计又缩了回去。帘布刚刚放下，又被好事的玩家挑开，伸出头来看。

"呃……芳妹，你先回去睡，我是……我这有两个朋友，要找刘涛，我……带他们过去一下。"栾东结结巴巴地说。

"这么晚了，刘涛不睡觉啊！你别扯了，你又想出去干什么？"

"不是……芳妹，我……"

"别废话！你回来不回来？"东嫂叉着腰，凶霸霸地问。

"芳妹，你别闹，我不是……"

"我告诉你，"东嫂伸出一根指头，在大街的另一头指着栾东喊道："栾东，你别不识抬举，我给你两分钟，你跟他们俩说清楚你那帮狐朋狗友的贼窝，只要不是猪都能找到，你要是不回来……"

"行行行，我回，我回，哎，芳妹，你千万别闹。两分钟是吧？我……"

"已经过了半分钟了！"东嫂吼叫道。

现在街机房门口的帘布两旁挤满了脑袋。有的脑袋上还叼着烟，在黑夜里那一点光亮忽明忽暗。

"哎，人生就是这样的，"栾东面如土色，轻轻摇了摇头，转身指着后面的住宅楼，对我说："看见里面的家属楼没有？"

"看到了。"我说。

"他们在9栋2单元301室，你在2单元的楼下等着刘涛吧，刘涛是高个子，卷发。他如果问你怎么知道在这里等他，你就说是我告诉你的。许波你跟他一起去吧。今天这忙我怕是帮不上了，有什么事明天再说吧。两位小兄弟，不好意思啊。"

"没关系。"我说。

"东哥你帮我们到这份儿上，我们已经很感激了。"许波说。

"许波，你在远处看着。如果刘涛揍他，或者揪他上去和傅明对质，你就跑回来找我。听到没？"栾东对许波说。

"行！"许波答应道。

"栾东！1分40秒了！"

"哎……这娘们儿简直是作孽啊。你们去吧。"栾东拍了拍我和许波的肩膀。

"东哥，原来有老婆的日子也不好过啊。"许波被栾东这一拍，禁不住叹息道。

"不不不，我这老婆太典型了，平常人想找这样的女人也找不到。我从前的女友就不这样。"

"东哥，回去吧，有老婆至少晚上不寂寞嘛。"我劝道。

"不不不，你要是以为有女人就不寂寞，那你就大错特错了。孤独有很多种形式……"



"栾东！我说你……"

"哎——来了来了来了！老婆，我回来啦。"

栾东三步并作两步跑过大街，奔向他的老婆，都没有顾上左右看一看。

14

你爸趴在饭桌上，睡着了。

你这才发现你爸真的比你还可怜。你后悔，不该让你爸知道今天的事。可是真要后悔，该后悔的事就多啦……

你一人之力，也没办法把你爸搬到床上去，就让他在这儿睡到明天早上吧。你不想再面对眼前的一切，你到洗手间，洗干净脸，用毛巾轻轻擦拭，你凝视着镜子里的你。

你面色憔悴，眼睛又红又肿，那样子可怜得让你自己都忍不住想抱住自己好好安慰一番，可你哪里值得别人来安慰，再说，会有谁来安慰你呢？怎样安慰你呢？

你擦干了脸，轻轻地锁上门，离开了家。

现在已经快到半夜了，你又能去哪儿？你下了楼，漫无目的地沿着墙角走在巷子里。你不怕再有坏人跟上你，对你图谋不轨，你倒真想看看你会有多倒霉。

你走到了大街上。

这时明月当空，连微风都停了，街上没有人。你踩着街边冻硬的白雪向前走，踩出一串浅浅的脚印。你又停下来，向后看，这一串脚印代表着你走过的路，它们之中的哪一步是不该迈出的？人要是能回到从前该多好。

你沿着自己的脚印，往回走，这不是又回到从前了，脚下的路又可以重新走，但你却并非几分钟之前的你，时间是不能倒退的，回到过去的地点并不意味着回到过去。

你感到手冻得厉害，你没有戴手套，就把手揣进裤子的口袋里。你觉得这样很傻，但你的手随即就碰到一个又扁又硬的长条，还连着一段线，那是什么？

你取出它来，凑近街边的灯光看，那原来是一个连着白色耳机的MP3播放器，白色的机身，很轻薄，但屏幕的表面已经磨损，银色的背面也满是划痕。奇怪，你怎么会有这种东西？你拿着那台MP3，翻来覆去，呆呆地看着，突然想起刚才那旅馆的单间里，他离开时曾说过把送给你的什么东西放在了你裤子口袋里。

这东西看来就是他送给你的礼物，作为又一次侵犯你的一点点补偿。

小妞！

有人在你面前喊道。

你抬起头，两个路人一齐朝你讪笑。

你掏出那台MP3的时候也曾注意到这两个路人，他们朝你这边走过来，只是行色匆匆，一点也没有引起你的警觉。可现在，这两个坏蛋已经来到你眼前，停下来。

路人甲道：小妞，听说过打劫吗？哥哥想要你手里的东西。

路人乙道：给我们吧，别犹豫了，这大街上打劫也不容易，我们也怕被警察抓到，本来是个小事，到警察跟前就说不清了。给我们吧，赶紧的，嗯？

你一时还没反应过来。

路人甲又道：小妞，你要敢放声喊，哥哥就用刀子捅你的小屁股。

路人乙不满道：他妈的，你带刀子了吗？别把人姑娘吓得真喊出声来，你没刀子，拿什么捅人家？

路人甲哂道：没刀子，哥哥有别的工具，一样捅。小妞，这深更半夜的，你一个姑娘家，把好东西拿在手里招摇，又没有爷们儿保护，哪能不被抢，你也别想不开。这是什么牌子的MP3啊？来，给我看看。

他倒识货，知道你手上拿的是什么。

原来你是要这个，你淡淡地说，我还以为你要强暴我呢。

这是你第一次这样轻薄你自己，你的脸刷地红了起来，心也怦怦地跳，你奇怪自己为什么还会害羞，你以为你已经麻木了。说出这话，你又后悔了，你怕他真的图谋不轨。

哎？你……你你……你说啥？路人甲像看到火星人一样地盯着你，他不太相信自己冻硬的耳朵，他上下打量你，伸手从你手中拿走了那台MP3，见你没有任何反抗，便犹豫着下一步该干嘛。

啧，行了，别扯淡了，这小娘们儿一准儿是卖的，你别登鼻子上脸，跟人家到什么地方，到时候掏不出钱来，再被人家老大喊人揍一顿。你小子已经赚了，这是正宗的苹果iPod。走吧。别得便宜卖乖。找上门儿的没好货。路人乙劝道。

也是啊，小妞儿，那事儿就免了，哥哥今儿真的没带钱，哥哥不是不想跟你好，只是哥哥最近穷。你这MP3就送给哥哥了吧。以后哥哥有钱去光顾你，再给你买新的。这苹果牌MP3不算最好，最好的是香蕉牌，哈哈，小妞你知道香蕉吧？哈哈哈……

走走走，快走，别他妈耍嘴皮子了。

哎等等，小妞儿，你这MP3能不能放MP4啊？

我靠，我说你抢了人家妞儿的东西，人家还给你讲讲怎么用？给我看看——这是他妈iPod Nano，当然不能放视频，快走快走。

唉，可惜了，育民他们，从小三儿那儿搞来两个MP3，可以放MP4的。

还他妈MP5呢。

哎，你还别说，说不定能放MP5，还能放MP6呢，我在刘立伟的MP3上看过《无极》……

路人甲和路人乙于是一面说着一面结伴走了。

路人甲走到街口，转身张开双臂朝你喊：小妞，你太可爱了，太他妈纯了，哥哥以后一定回来找你。

路人乙呢，他回头给你来了一个上世纪八十年代盛行的飞吻。

你嘟起嘴唇，气得直跺脚，你想用拳头砸墙，你又想哭，可想来想去，又觉得可笑，你还真的笑出来了。你觉得这事儿挺逗，反正不该属于你的东西，就不属于你。

你问自己，为什么世界上有这么多坏人？

数学老师有一回跟你说：少部分人被欺负，社会是可以容忍的。人类就是这么不完美。如果要所有的人都不受欺负，不谈意识境界和社会形态，起码需要一个庞大的治安体系，这里面包括足够完善的法规、福利和控制系统。我们人类还没有创造出足够的剩余价值来维持那样庞大的治安体系。

你隐隐约约明白数学老师的大概意思。

数学老师又说：制度永远不能给你足够的保护，你自己要学会保护自己。

你微微一笑，你感谢数学老师给你的忠告，一个实际上等于什么也没说的忠告。

至少，数学老师还是挺关心你的，从他看你的眼光中，你也可以感觉到。但你已经不喜欢数学了，学会了数学，还是什么都算不出来，不是吗？

去学校看看吧，你对自己说。也许，你爸真的要带你离开这个城市，你现在愿意离开了，不读书就不读书吧，你爸的命运注定还要在你的身上延续，他是因为一段绝无仅有的历史，你是因为一个偶然犯下的错误。

你想再去学校看看。那里有你的同学们，平常在一起玩。那里有你喜欢过的班长，他现在故意疏远你。那里还有为了你而在办公室里大吵大闹的数学老师，他现在应该正在他的单身宿舍里批改试卷吧。学校不让他参加家长会的，他总有些奇怪的言论，让校领导听了不舒服。

记得有一回，班长的数学考了145分，数学老师非常不满意，他说，谁让你学这么好的？我才给你补了一个月课，你就敢考145分，后面两个月的钱你还交不交了？班长说，我考得好一些，您还不满意吗？您脸上也有光不是吗？数学老师说，哼，你考得好关我什么事？我脸上有光是因为我擦了护肤品，跟你有甚相干？要是大家都考这么好，我给谁补课？不开补习班，我赚什么钱呀？没钱，什么事儿能办成？校长和老师，大家都是要吃饭的，如果所有的学生都像你这么聪明，还办什么学校，还搞什么教育？那我早就失业了。

这话不知怎么就传到校长耳朵里，可是接着就从校长办公室里流传出了数学老师的狂言：学校不让老师个人开补习班是吧？我就要开。您待怎样？挑明了说吧，我对这学校不满意。为什么不满意？您老比谁都清楚。有本事您辞退了我。

但数学老师确实把课教得让人没话说，他带过的班级已经连续几年高考数学平均分全市第一，校长也只能忍气吞声。

你突然想去数学老师的宿舍，跟他聊一聊，你不想要他的同情，只想听他说说话，让你暂时忘记你自己。也许你会告诉他，你可能要退学，他会挽留你吗？

于是，你就朝学校的方向走去。

15 "陈云，其实我觉得东嫂挺不错的。"

"啊？那样还叫不错啊？"

"我是说身材。你看她那胸，穿着这么多层衣服还那么鼓，再往下看，那传说中的绵绵细腰，啧啧，老实说，陈云，你不想去搂一下吗？"

"我……"

"哎，还有啊，你看她腿型就知道，她的屁股一定超大超圆，没准儿还很翘，摸上去一定又柔又软……"

"唉，有本事你当着栾东的面说。"

"刚才是没时间，不然我就说！这是夸他老婆，他不会发火的，你不了解东哥。"

"我才不想了解那么多人。许波，你回去吧，我一个人去。"

"你说什么？"许波拉住我的手，停了下来。

"你回去，告诉我妈，要是我再过两个小时还不回家，就让我妈来这里找我。我爸出差了，你让我妈来的时候小心一点。"我也停下来，看着许波说。

"你……你……我还是陪你去吧。万一刘涛揍你……"

"没事，听栾东的意思，我觉得刘涛不会揍我。你觉得呢？"

"嗯……不好说。"

"没事，你先回去吧，这里离机房挺近，我说是东哥告诉我来找他，他应该会给栾东面子吧。"

"嗯……这个有可能。那……我就先回去报告你妈了。就说你为了秦露……"

"哎呀，什么秦露啊，你就说我挨揍了，把地点说清楚就行啦。"

"那好吧，你一个人要小心啊！"

"放心！"

"你什么时候让别人放心过。"

"许波！你就不能说两句鼓励我的话？"

"风萧萧兮易水寒……"

"许波！你……你……我今天要是再挨揍，明天到学校你看我饶不饶你……"

"喂，你想清楚啊，真不用我陪你？"

"你快滚回去告诉我妈吧！"

"那……好吧，我走啦！"

许波朝我挥挥手，回到街上打车去了。我一个人往前走，寻找栾东说的建材集团家属楼9栋。一个人，反倒轻松一些，我有一点害怕，但眼下害怕也没有用了，我就硬着头皮往前走。

高楼遮住了月色，我穿过几个黑漆漆的小巷，来到一片空地，这是一个废旧的篮球场，篮球场的左方靠近马路，前方便是建材集团家属楼群。第一栋楼的墙上就有一个大圆圈，里面写着9栋。这楼一共有三个楼门，想必中间那个就是2单元，2单元的门口，照明灯亮着，下面聚集着一堆人。

不远处马路上的路灯把我的影子投在我的身旁，除了那路灯和2单元门口的照明灯，这里就没有什么别的光源了。我踩着积雪，小心翼翼地向前走，来到这群人面前。

我走近他们，他们停止了交谈，都转身看着我。我认出袁锋了，但这些人里没有高个子卷发的人。

袁锋盯着我，张着嘴，却没有说出什么来。

"小孩，你找谁？"那群人中的一个问我。

"我……我找……刘涛。"

"找涛哥？你是涛哥的什么人？"

"别他妈听他胡扯，"袁锋终于说话了，"这小傻逼我知道，他不认识涛哥。"

"你找涛哥有什么事？"一个穿黑色风衣的人说话了，他随即又问袁锋："你认识这小孩儿？"

"明哥……我……我也不知道，我看他是吃错药了。"

听袁锋的称呼，莫非这穿黑风衣的人就是傅明。

"嗯……那个……就是那个……那个……请问你就是傅明吗？"

"啊。是。怎么的？"傅明说。

"我是来……我找你……我想……有……点事。"我的声音发抖，我的脊背冒着冷汗，但我还是在他们面前表达了我的想法。

"哎——不是——我说，你到底找谁啊？我他妈不认识你，你找我什么事儿啊？这是谁家小孩，是不是有病啊？"傅明看着我，又瞅瞅他的兄弟们。

"明哥，其实你忘了，这不就是那个傻逼



嘛。"袁锋说。

"哪个傻逼啊？傻逼多了，我还一个个都记住？"

"明哥……就是那个……陈云，在七中上学的。不是上回咱在榆次喝酒让他去买烟，记得不？不是揍过他一顿嘛。"袁锋说。

"哎哟哎哟，哎哟——陈云，你吃了豹子胆啦？"

"我没……没有。"

"没……没有？"傅明嘴里学着我的口气，朝我走过来，抬起手——然后停在半空中。

傅明的三角眼盯着我的脸，他的手掌在空中示威，并不落下来。

他在等我逃跑。

我没有逃跑，一半是因为不敢动，一半是因为不想走。

"傻逼，你找你老子有啥事？"

"我想请你……我就是……我那个……邻班的同学……秦露……你……你就是……你认识吗？我想求你……"

"去你妈的吧，你算你妈逼呀，哦——原来那贱人有了他妈的新欢，我说嘛，莫非就是你这个傻逼？你求我？求我什么？求我×你妈？"

"我……我……我也……我也×……你妈。"他侮辱秦露，又侮辱我妈，让我心里很不服气，我也尝试着骂了他一句。

傅明的眼光突然变得像刀子，他的脸皮霎时间狰狞得像日本兵，我吓得闭上眼。我刚闭上眼，脸上就挨了一巴掌。

我那一半脸像被闪电击中，眼前冒金星，心里一阵慌。等我可以辨认方位的时候，我发现我已经被他打倒在地上了。

"小傻逼，确实吃了豹子胆。还敢骂我是吧？我他妈今天让你长个记性。"

"明哥，算了算了，一个小逼崽子，何必跟他计较呢，算了吧。"

"滚开！别他妈拉我。"

"明哥，一会儿涛哥就过来了，大家喝杯团圆酒，何必跟这小孩儿一般见识呢。"

"是啊，明哥，算了吧。"

"我×！我×！这傻逼刚才骂我啊，你们他妈的没听见？他要×我妈，你们没听见？啊？我不打他，啊？难道我把我妈叫来，脱了让他×？"

"明哥，我们倒也不是那个意思……"

"操！你们今天谁不帮忙揍他，谁以后就不用喊我明哥了……"

这些声音从很高的地方落下来，像冷雨，像冰雹，稀里哗啦砸进我的耳朵里。

傅明的手收回去好长时间了，我才感到脸上火辣辣的疼。我半躺在雪地上，还不敢舒展开紧缩的肩膀，我睁开眼，看到傅明的弟兄们都围在我身边。

"陈云，你今天死定了。"袁锋说。

"我……对不起……我……你们别打我……明哥，对不起，我以后再也不敢骂你了，对不起，我错了，明哥……那个……我就是想请你以后别再……为难秦露……我……"

我语无伦次，傅明只是动了一下嘴唇，我知道他要说什么，我知道腥风血雨就要来临。

"×你妈的。打他！"

一记闷棍敲在我的背上，宣告了战斗开始。这简洁的前奏完成后，只有微微一顿，鼓点般的拳打脚踢就都招呼到我的身上。我缩成一团，护着脑袋，而闷痛开始在我浑身上下流窜。我的脑浆在摇晃，我的眼珠要掉出来。脸朝上的时候我的眼前闪过他们咬在下唇的牙齿和皱起的眉头；屁股朝上的时候我就默默计数身上最痛的地方，小腿，后腰，肚子，胸腔，后背，肩膀，胳膊……那些地方越来越难受，每多挨一棍，每多受一脚，我都不由自主地抽搐。

"求求你们，别打我了……"

我喊出来了？或许没喊出来。他们把我的意识打出我的身体之外。我说的话，他们听不到。

又过了一会儿，好像天空中的星星突然都灭了，月亮再也看不见。我想，我要死了，完了，我今年才18岁，我就要死在这老旧的篮球场上，死在这帮坏孩子们的手里。我还没有活够呢，但是我活下去还要受欺负，不如就死在这里干脆。秦露，我对不起你啦。下辈子我也不想再做人了，我要变成一棵树，我要变成天上的一片云，地上的一滴水，我要变成航行在大海里的船，我要变成一颗小星星，在夜里出现，为地球上所有受欺负的男孩和女孩祈祷，我要变成上帝，我不会报复现在打我的这些人，我只会对所有的人都一样好。

我看见裤子的一角，看见白袜子，看见黑靴子，看见棕皮鞋，我闻到脚的味道，我吃了一口雪，我的鼻子里流出血，又钻进冻土。

他们揍我的声响演绎着一曲优美的打击乐，每一棍都那么合拍，每一脚都自成旋律。我也配合着音乐，发出哼哼唧唧的声音，我的声音越来越微弱，可那音乐却越来越华丽，让我感动，让我流泪。

我已经快要死了，他们下手再重一点，再重一点，就成全了我吧。要是我死了，我妈晚上就不用再把我弄脏的羽绒衣洗净，也不用再把我的棉裤放在暖气片上烤干。明天早上，我妈不用六点起床为我准备早饭了，明天晚上，我妈可以放心地看《武林外传》，不怕影响我学习——不对，要是我死了，我妈肯定不想再看什么《武林外传》，她会静静地坐在沙发上，静静地坐着，静静地坐着……

16 数学老师住在校外的单身宿舍里，离学校不远。你家到学校要坐几站公共汽车，现在没有车了，你就在路上步行。

街上行人稀少，夜风吹一阵停一阵，你的体温早已抵受不住这寒冷，但你还不想回头，你继续前行，不知走了多久，你总算走到了数学老师的宿舍楼前。

数学老师就住在一楼，你来到他的门前，准备敲门。

见到他，你要怎么说？

你不会告诉他刚刚发生的一切，你只会说，你心情不好，你很难过，你想要退学。他会问你：你为什么要退学？就因为心情不好？数学老师这样问，你就没法回答了。但数学老师不会这样问的，他很聪明，不会问一个无解的问题，他一看到你，准会明白发生了什么。他会跟你开开玩笑，讲些驴唇不对马嘴的故事，告诉你他自己或者他的某个同学的成长经历，甚至向你灌输西方的数学史，让你的思绪离开忧愁，让你的头脑被他的话题所吸引，让你感到这个世界的神奇。

数学老师是个有趣的人。

你走上那几阶楼梯，来到数学老师的门前。

你正要敲门，却发现门虚掩着没锁。你轻轻敲了两下，数学老师的声音从里面传出来。

进来，把门锁上。

于是你推开门进去，又锁上门，你看到数学老师穿着马甲，屁股坐在桌子上，脚丫踩在凳子上，耳朵贴近一个圆锥形的听筒，背对着你，正在侧耳倾听什么东西。那听筒连着一个塑料管子，管子的另一头插在房间顶部穿过暖气管道的墙洞里。



哈哈，太逗了，周良啊周良，你这老不死的，哎呦，还挺能干的啊，勋哥，你快来听听，录音机带来没有？快给我。

这是你第一次听见数学老师称呼校长为“老不死的”。他说的“勋哥”是指政治老师郑勋，那是他的好朋友。他们两个谁都不承认比对方年长，数学老师问政治老师喊勋哥，政治老师问数学老师喊老赵。现在，数学老师把你当成他的勋哥啦。

赵老师，是我。

Oh God！

数学老师说了一句英文，僵直了三秒钟，然后迅速转过头，略显狼狈地看着你。

这……秦露？你……你怎么来啦？勋……郑老师呢？

我不知道。

啊。你不知道。啊。是吗。

数学老师有点手足无措，他搔搔后脑勺，把听筒放在桌子上，光脚从凳子上跳下来，搓了搓双手。

呃……嘿嘿，想不到你会来，怎么了，有什么事吗？过来坐吧。

你点点头，走过去，坐在数学老师刚才踩过的椅子上。你老老实实地把双手叠放在腿上，垂下目光，不说话。

数学老师另拉了一把椅子，坐在你旁边。

嗯……是不是有什么不开心的事？你爸又在家里发脾气啦？还是……考得不好，心里不舒服？还是……谁欺负你啦？肯定是有人欺负你了，告诉我，我明天罚他上黑板做题，保证让他做不出来，我让他站在讲台上给你道歉怎么样？

数学老师好像失掉了往日那份敏锐的观察力，他都在说什么呀，是有人欺负你，但肯定不会是同班的同学，他难道不知道吗？

说话呀，瞧你那哀怨的模样儿。不过这样也挺有味道的，你很漂亮，是那种让人疼爱的漂亮，你知道不？

数学老师从不这样对你说话，他突然说这种话，让你挺难为情，你不知道怎么应答。

啊，我随便说说，没别的意思，你来找我不是为了坐在这儿让我看吧。

赵老师，我觉得，生活没什么意思。

数学老师有一点尴尬，你也不忍心看到他冷场，你就回应了他。这也是你没有事先准备过的话，它冲口而出，但也实在是代表了你的内心。你觉得自己的生活，真就没有什么意思。

啊？你这不是对我的某种暗示吧？

我……

呃——生活没意思，是吧？嗯——哈哈，这样，我让你听点有意思的东西，但是你得给我保证，今天的事，对谁都不能说。

你让我听什么呀？

你抬起头看着数学老师，他一脸坏笑，不回答你的问题。

我……我能对谁说啊。

好，你把桌上的听筒拿起来，听一听。咱们伟大的校长就在楼上，反正我刚才也说漏嘴了。你想不想知道校长的秘密？

我……

数学老师站起来，从桌上拿起那听筒，贴近你被冻透的耳朵。

喏，自己拿着。

你用手托住那听筒，里面传来沉闷而稍有失真的声音，那是校长和一个女人的声音——

这还用问为什么？这根本就不用动脑子，你屁股那么大，你用屁股想也想得出来了……

你这人……你嘴咋这么不干净呢？

屁股都不能说啦？唉哟，我这跟你在一起，还不成了五好青年了……

五好青年？得了吧老周，都老头子了，还青年。

呀！老头子？我身强力壮，你不服，再来一次？

来就来！

嘿，嘿嘿，要不等一会儿，我现在还不成……

你看你不行嘛，你还嘴硬……啊……哎呀疼死我了，周良你就缺德吧！你再掐我一个试试看！

试就试——哎呀呀呀——死老娘们，下手这么狠，哎哟……哎哟……那是我的命根啊！

哼！

哎呀……不行了不行了……这回彻底不行了……

你刹那间明白了他们在做什么，你的脸直红到脖子，你咬着嘴唇，抬眼看着拖你下水的数学老师。

可数学老师却不顾你的感受，还问你：怎么样，听到什么了？好玩不？

真是的，我不听了。赵老师你……

你放下那听筒，又羞又气。

呵呵……呵呵。

数学老师也意识到他玩火玩得过了头，就不停地搔后脑勺，赔笑脸给你。

这时候，响起了敲门声。

17 我好像又可以自由地呼吸了，我试着感受周围，似乎没有人在继续打我，他们停下来了。

我睁开眼睛，像刺猬那样由一个不规则的仿球体缓慢地舒展开身子，我的头晕晕的，我的神经还没有计算清楚该首先把哪些疼痛汇报给我的大脑，我镇定了片刻才看清楚眼前的形势。

大家都散开了，三个高大的黑影一前两后，朝这边走过来。

“老板，您来了。涛哥。翔哥。”大家异口同声地说。

他们口中喊的那个老板，就是大鹰会的会长张中衡吧。现在所有人都低着头，我趴在地上，也不敢再抬头看。我生怕张中衡注意到我，刚才我没有死，我害怕再经历一遍那种痛苦。

周围再没有声音。接下来张中衡说话了，没有人敢接他的话。那几分钟里，只有他一个人的声音。

“为什么打他？”

没人回答。

“那就是没什么原因了。五六个大男人，不去做正事，在这里欺负一个孩子，刘涛，这就是你管教的弟兄。你真有本事。”

刘涛没有做声。

“你们再这样无聊下去，就等着饿死吧。”

大家继续保持沉默。过了一会儿，我听见渐



远的脚步声和汽车门打开的声音，我的感觉告诉我，张中衡要离开了。

我抬起头，看到马路上一个黑影为一个消瘦的中年人拉开一辆轿车的车门。

我用尽全身的力气，突然张开嘴，大喊：“张中衡！你别走！”

这下，所有低着头的人都转过脑袋看着我，脸上惊诧莫名，他们全都呆了。

那中年人停下，看来他确实是张中衡，他扶着车门转过身，远远地打量我。

我再张嘴，却喊不出声，我的上牙嗒嗒地敲着下牙，不止是牙，我浑身都发抖。

我觉得张中衡应该至少不会跟我一般见识——但他要是让这些人再揍我一顿，那……那……

张中衡朝我走来了。

他走到我面前，问：“你叫我？”

“叔叔……那个……傅明老是欺负我一个女同学，你能不能让他别再……别……再……再……叔叔。求求你了。”

张中衡冷哼了一声，斜眼看看刘涛的一票弟兄，他好像还不知道谁是傅明。

“老板，这事儿……”刘涛的声音发颤，不知道是因为冷，还是因为害怕。

“狗改不了吃屎。”

张中衡抛下这句话，理也不理他们，转身走回去，那黑影又为他拉开车门，他们一起上了车。

车开走了。

“你妈了个逼……”傅明朝我走过来。

一头卷发的刘涛一把抓住傅明黑色风衣的领子，把他拽了回去。

“哎？涛哥……哎……哎涛……涛哥……涛……别……别涛……涛哥……”

刘涛龇着牙，不停地打傅明耳光，一个接着一个，左右开弓，没有停下来的意思。

“涛哥，老板已经走了，算了吧。涛哥您消消气……”袁峰说。

“是啊，涛哥，您何必呢，您这是图啥……”兄弟们也说。

刘涛停下来了。



“你他妈不能给老子省省心啊？”刘涛累得气喘吁吁，他拽住傅明的衣服，连连摇晃他。

“涛哥，我错了。”

“呸！去你妈的吧！你……你错……你错了……呵呵。傅明，从现在起，你他妈不是大鹰会的人了。你还想活着，就别让我再看到你。”刘涛斩钉截铁地说。

“涛哥……”一群人齐声喊。

傅明嘴角流着血，衣服被扯得松垮垮，他像一根弹弓一样插在地上，听到刘涛最后一句话，他的脑袋渐渐转过来，吃惊地看着刘涛。

“都他妈给我让开！”

刘涛说着转身走向2单元的楼门，大家朝两边散开，随即跟在了刘涛后面。袁峰落在队尾，扯了扯傅明的衣角，说：“明哥。”傅明无动于衷。

刘涛他们都上了楼，傅明突然转过头，咬牙切齿地看着我，他的脸又青又肿，那样子吓得我打寒颤，我哭了。

我流着泪，一面含糊不清地说：“傅明大哥，对不起……我……对不起……我以后再也不敢了……我今天……我不是故意的……对不起，你别打我……”

“我不打你，我他妈宰了你。”傅明说着朝我走过来。

“啊——救命啊！救命啊！杀人啦！”我用手撑在地上奋力向后退，同时放声高喊。

18

嘘——

数学老师把右手的食指放到嘴前，示意你别说话。

老赵，开门，俺来也！

政治老师的声音从门外传来。

嘘——千，万，别，说，话。数学老师轻声跟你说。

别装了，快快快，老赵，开门。我知道你在里面呢。

数学老师看着你，你也看着数学老师，你们都忍住笑意。

老赵，我说你是不是听得爽了，自己在……

哎——来了来了！你别胡扯啊我屋里有学生！数学老师大声说。看来他是不得不打断政治老师的话。

Goddamn，你不早说！

唉，这算什么事儿啊！数学老师垂头丧气，朝你苦笑一下，起身去开门。

政治老师走进来，一眼就看到你。

你也站起来，说：郑老师，你好！

秦露啊！这么晚了还……呃……还……在补习数学啊？

对，她概率那单元考得太差。她有两道题不会，来找我给她讲讲。我本来是收费低廉，包教包会，这丫头自己不太开窍，这不是搞到这么晚。勋哥，要不，你先坐一会儿，等会儿我送她回去……

赵老师，不用啦，我自己可以回去。

这么晚了，要么让赵老师打个车送你回去吧。数学呀，一定要多做习题，掌握解题的思路。概率很简单的，很容易学。啊。你别看我是学文的，我上学的时候也学过概率统计，没低过90分。要多练习各种题型。

嗯，我知道啦。

吹吧，吹吧，这牛啊，羊啊，大牲口啊，都在天上飞呢。

哎——老赵你别以为我是胡说啊，要么你出道概率的题目，看难不难得倒我。

嗨……还用得着我出，秦露，你出个题，考考政治老师。

啊，我……我……

哎，我刚才跟你讲的那个题，你说给他听听。

嗯？

数学老师朝你眨眼，接着又说：就是那个做四选一选择题的概率问题。

这题目你倒记得，这是数学老师在办公室辅导你的时候讲给你的例题，它的答案曾经出乎你的预料之外，让你印象深刻。但现在，你已经不记得答案了，更不记得推导过程，只是模糊地记得题目。于是，你就把题目复述了一遍。

嗯——四选一的选择题，每道题目猜对的概率都是25%，连猜四道，至少对一道的概率是多少？

100%啊！

哈，哈哈，勋哥，你快别在学生面前丢人了！

哦——不对不对，不是100%，笑话，肯定不是100%嘛，我算一下啊——是75%。对。75%。

数学老师不屑地摇头。

啊？不是75%吗？猜四道，对一道的概率，嗯……那秦露你说是多少？

数学老师也把殷切的目光投向你。

但是你忘了这题目的答案。你知道不是75%，可你忘了是多少。这些题目，你早就没兴趣再关心。

嗯……是……65%。

不对！你又算错了！数学老师正色道，刚才白给你讲了那么久。你看啊，连猜四道，至少对一道的概率，也就是不全错的概率，那也就是1减去全错的概率。全错的概率怎么计算？每一题猜错的概率都是75%，也就是3/4，连续四道都猜错的概率就是3/4的四次方，81/256，对不对？所以这个题目的正确答案是1-81/256，也就是175/256，大概是68%。你怎么得出65%的答案呢？是175除以256算错了吧？你是知道算法，但是口算能力太差！

我……

不过总比75%接近，哈哈，你比政治老师强。

老赵，你就在学生面前煞我的面子吧，你行！政治老师讪然道。那我考考你，去年是联合国成立60周年。联合国的改革方案引起国际社会的普遍关注，这其中安理会改革又成为关注焦点。这安理会改革为什么如此引人注目？

切！谁关心这个啊！秦露，来，我送你出去。

老赵你就……

勋哥，你等我一会儿。

这……好好，我等你——秦露，回去早点休息吧，好好努力，争取考上个好大学。下点功夫，嗯？你将来一定有出息，我看人不会错的。

政治老师说这话的时候很真诚地看着你，这话倒像出自真心。

嗯。郑老师，谢谢你。

走，咱们走。

数学老师穿上外套和靴子，带你出了门。

外面还是冰天雪地，一片黑暗，月亮冷冷地挂在天上。

秦露，你是不是真有什么事？

嗯……没有。

真没有？

嗯。没有。赵老师，你说我是不是特别笨，特别傻啊？

呵呵，这孩子，别瞎想了，你是个很聪明的女孩，鼓足了劲儿，拼了这小半年，好好学。我坚信一点，任何学生，只要用功，方法对头，不可能学不好高中那点上百年前的烂知识。秦露，你要做的，就是先别想那么多学习以外的事，先把所有的精力都放在功课上，当这是一种锻炼，对你人生的一种锻炼，坚持下来，好不好？其实啊，人，就应该为了一件什么事而拼搏，你现在有这个机会，是一种幸福。你现在务必要抓基础知识，高考只是用陌生的题目考查你熟悉的知识。好好干，后面这四个月你一定会有大提高，考名牌我不敢担保，考个普通本科，没问题！

可是我……

哦……我想起来了，是傅明那个混蛋吧？他打电话找你，我说你转学了，他找到你没？

赵老师……你别问了……

你突然觉得一阵伤心。让你痛不欲生的伤心。

好，好，我不问。秦露，现在你……你……要忘掉那些不快乐的事，抓紧学习。真的。考上大学，离开这儿，外面真的是海阔天空，这是语文老师经常说的，她就这句话说得对，嘿嘿。

你默不做声。

唉……真冷。秦露你穿这点衣服不冷啊？

数学老师打了一个寒战。你呢，也不知道该说什么。

嗯，我打个车，送你回去吧。

不……我不回去。

不回去？

嗯……学校……学校还在开家长会呢，我想去看看……

家长会有什么好看的？那东西没有任何意义。回家休息吧。

不，赵老师，你先回去吧，我要去看一看。

那你……也行，家长会散了，你找个顺路的家长，一起打车回去，好吧？

嗯。

一定不要自己回去，找个家长一起，千万要记得啊！

嗯。

那就这样了，回去好好休息，有什么事儿，咱们明天再说，好吧？

好。

行，那你去吧。数学老师对你微笑。

你也笑笑，就转身告别了数学老师。

19

“傅明，你干什么！”是一个女孩的声音。傅明听到这声音，缓缓停下来，却不回头看。我已经吓得头晕，模模糊糊只看到那女孩穿一身白色的衣服，围着红色的围巾。

“我爸说，不许你再欺负他，你走吧！”那女孩又说。

傅明哼了一声，凑到我身边，小声对我说：“小子，你他妈给我等着。”

说完，他就朝篮球场的另一边走了。

我瘫软在地上，仰面朝上，我想就地睡一觉，谁也别来打扰我，包括那个女孩。

我的左脚踝骨现在痛得厉害，怕是骨折了，我都不敢让它碰到地面。

那女孩走了过来，看到我一动也不动，就在我身边蹲了下来。

“喂，你叫什么名字，你还能走路吗？”

我看到她的脸了，这个女孩顶多16岁，样子很娇美，声音清脆，柔弱中带着自信，她的眼睛好清澈，她一定没有受过欺负。

“你不能说话了吗？”女孩问。

“我叫陈云，”我说，“谢谢你，小妹妹，你走吧。我躺一会儿就回家。”

“你现在能起来吗？要不要我帮你？”

“我能起来，不用你帮。但是我不想起来，你让我躺一会儿吧。”

“嗯……你要躺多久？”

“啊？”

“我问你想躺多久。”

“啊……十分钟……十分钟吧。”

“那好吧。我等你。你脸上都是血，痛不痛？”

“没事，不痛。你干嘛等我啊？”

“我爸让我来找你。”

“你爸？你爸是谁呀？”

“张中衡。”

“啊？”我大吃一惊，立马坐了起来，身上的伤处和脚上的剧痛让我接着又“啊”了一声。

“讨厌……你干嘛呀……你吓死我啦！”张中衡的女儿被我吓得向后一仰，坐到雪地上，但她马上又起身，拍干净了屁股上的雪。

“你……你别躺啦，起来走吧。”

“你……你……你爸……要……要找我干什么啊……我……我……不想去……”

“我爸又不会吃了你，你为什么不去？嘿嘿，你的样子真有趣。”她笑了。

“不，我不去。”

“你真不去？”

“不去。”

“那就算啦，我跟我爸说你不去。你自己可以回家吗？那我走啦。”

“嗯，你走吧。啊……对了，你……叫什么名字啊？”

“我叫苑菲，我跟我妈的姓。我走啦。”

“哦。”

“爸——你来啦！”

“啊？”

我顺着苑菲的目光看去，张中衡正从篮球场外面走过来。

我看着张中衡缓步走到我身旁，把苑菲搂在怀里。

“张……张……老板……”

“我像你这么大的时候，也没少挨打受气。”张中衡开口了，他漫不经心地说：“但我都是能忍则忍了。为了苑菲她妈，我有一次，得罪了我认识的，几乎所有的人，我们老大，我表哥，我几个最好的弟兄，最后我差点被人捅死。”

“啊？是吗？我怎么不知道啊？我妈从来没说过。”苑菲打断他爸爸。

“呵呵，你知道什么，鬼丫头。”张中衡跟女儿说话时，话音里都含着笑意。

“小子，你不敢来见我，却敢为了一个女孩去得罪一帮打架不要命的地痞，可见你也有点意思。你可能不信，男人这一辈子，很少有机会为了一个女人不顾性命、不计后果地做一件事。你可能更不信，你为了女人，拼了命去干的那件事，其实并不是最要紧的事。”

“那傅……傅……傅明刚……说……说……让我……等着……”我听不明白张中衡的话，但这无所谓，我就怕傅明还不死心。

“他不会再找你麻烦了。”

“啊？真的……真的吗？那……那……秦露呢？”

“什么秦露？哦——让她也放心吧。”

“真……真的吗？那……谢谢……谢谢叔叔。”

“我帮你叫了救护车。”

张中衡又看了我一会儿，突然笑着摇摇头，说完这句话，他就搂着女儿走了。

他的女儿回头朝我扮了个鬼脸，看得我心里一阵莫名其妙的温暖，但这温暖马上又被脚上的伤痛冷却，幸好张中衡叫了救护车，也许我妈就要找到这里来啦。

苑菲，这个名字不错，我想，总比张菲好听。谁规定孩子一定要跟爹的姓呢？

20

你走向学校。

铺着黑雪的泥泞的地面上布满了坑坑洼洼的脚印，午夜的路灯把你的身影拉长，电线杆的阴影横在路中间。你跨过那条黑影，你的脚步轻柔细碎，你的脚印混进别人的足迹里，你走上七中的斜坡，走进校门。

学校里，除了正在开家长会的班级，一切都是无声无息的，四周静悄悄。操场的小径上没有人影，教学楼前的石桌都空着，路边的老树枝上挂着残雪，模糊的月光透过树枝散射下来，清冷的空气像在天地之间凝固了，你的小脸蛋、你的鼻子和耳朵，都给冻得通红。

你孤独地站在教室的窗外，没有人看到你。教室里灯火通明，班主任、英语老师和物理老师在讲台上眉飞色舞，家长们倾听着，又不时地交头接耳。黑板上挂着放大了的成绩单，前三十名的学生被逐一点评，谁的缺点是大家都应该避免的，谁的优点是大家都可以学习的，谁的成绩应该稳住，谁的分数还有待提高，他们是学校今年的希望。讲台的一侧挂着一幅彩色印刷的分数构成图，满分750分，语数外各150分，文综或理综占300分，每一个科目对于不同类型的学生应该如何得分，哪里是必争的分数，哪里可能会失分，哪里不允许大意，写得密密麻麻。老师们对学习方法的建议，一摩尔接着一摩尔，一库仑接着一库仑，源源不绝地输入到家长的耳朵里面。

另外，做家长的，一定要在这个时候管好自己的孩子啊，不光要关心孩子的成绩，更要关注他们的身体健康，合理安排作息，及时缓解他们的心理压力，在未来的四个月里，让孩子们卸下思想包袱，轻装上阵，从容地面对高考这一重大的人生挑战！你分明听到了这句话。原来是一个家长推开窗，向外吐了一口痰。那个家长真恶心，还好，他没有注意到你，他又把窗子关上了。

你离开那窗子，你已经冷得无法再思考，你慢慢地往前走。

教学楼的门前贴满了写给家长看的2006年热门专业。

2006年高校毕业生专业需求排名：机械设计与制造类，计算机科学与应用类，信息与电子类，市场营销，管理类……

2006年东部沿海八市专业需求排名：信息与电子类，管理类，机械设计与制造类，计算机科学与应用类，电气工程及自动化……

2006年中西部地区三市专业需求排名：计算机科学与应用类，信息与电子类，机械设计与制造类，市场营销，临床医学……

2006年东北地区专业需求排名：机械设计与制造类，计算机科学与应用类，市场营销，英语，土木工程……

你感到前所未有的疲惫。

在这个世界上，没有人再关心你了——你突然这样想。

当学校遗弃你的时候，当坏人欺负你的时候，谁还能替你做主呢？你是一个懦弱的小女孩，是一个扶不上墙的差生，你根本就是一个多余的人，你不属于这快乐的世界。

于是，你又想到了一年来如影子般追随着你的那个念头。

21

我在地上坐着，等着救护车到，也等着我妈来。

我又挨揍了，今天过小年，我妈一定包好了饺子，等我回去就下锅煮，她肯定早就急得团团转了。终于，我妈等到许波回去，许波告诉她我在哪儿。我妈肯定会解下围裙，顾不得换衣服就跑出来找我。

是我妈会先到，还是救护车会先到呢？不管谁先到，最后我妈都会问我发生了什么事。

如果我妈问：你怎么又挨打了？

我就说：我回家的路上被人抢啦。

如果我妈问：那你为什么会跑到这里来？

我就说：他们逼我来这里的。

如果我妈问：他们抢了你的东西，为什么还要把你打成这样呢？

我就说：我跟他们抢来着，我想把东西抢回来。

如果我妈问：你有什么东西值得他们这么抢啊？

我就说：我借同学的游戏机。

如果我妈问：你怎么又借同学的游戏机啊，你还学习不学习？

我就说：我放学玩一会儿，上课我就学习。

如果我妈问：你是高三的学生，光上课才学习，时间哪够用？

我就说：现在天天上课，从早上7点上到晚上9点，我就放学玩半个小时，没事儿。

如果我妈问：那为什么别人家的孩子都学到深夜，你呀，为什么就知道玩？

我就说：因为他们笨。

如果我妈问：你聪明，怎么不见你考得好？

我就说：那牛顿上学的时候也学习不好。

如果我妈问：你别跟我说牛顿马顿的，你才是我儿子，我问的是你，你哪有人家那么厉害？

我就说：妈，你怎么知道我没有那么厉害，你等着吧！

如果我妈叹口气，摇摇头，那事情就过去啦。

我想着想着，就困了，我想睡觉，我恍恍惚惚闭上眼睛，我好像听到救护车的鸣叫声……

后来，好像许波带着我妈赶来了，我妈什么也没问我，只是看着护士们把我抬上担架，她坐在我身边，跟着车一起送我到医院……

我失血过多，但医生又给我输了血，说这不碍事，注意补充营养就行；我的脚果然骨折了，但医生又把它接好，给我打了石膏，说问题不大，以后不影响走路。

可是，后面几个月，我都要架着拐杖去上学啦。

22 明天早上，当我妈在病房的白木床边喊我起来喝鸡蛋汤的时候，你冰冷的身体已经在锅炉房的煤炭棚顶上被冻得僵硬，你毫无生气的脸将反射出清晨的第一缕阳光，随后，会有很多人围在煤棚四周，有手足无措的语文老师，有呆若木鸡的数学老师，还有转身打算离开的校长，校长从围过来的一群同学中挤出来，嘴里还喊：回去上课！快回去上课，有什么好看的。明天早上，虽然只有那么短的一个瞬间，你不再孤独，学校所有的领导、老师都来看你，同学们相互打听你的名字和你的故事，大家议论你，感叹你，以后又慢慢地淡忘你。

第一个发现你的是一个低年级的女孩，寒风把一小片红色的雪花吹到她身上，好奇心让她爬上了通向老煤棚顶的梯子。那时候，学校正在上早自习，语文老师打断大家的晨读，正在例行讲话。

我要求大家每天早上都精读一首诗词，细心体会，晚上临睡前再读一遍，这样既可以提高记忆，串联古汉语知识，也可以在不同的时间获得不同的感触，带给大家作文的灵感。我发现有许多同学做得并不够好，有的同学在写数学作业，我看还有的同学在做化学试卷，你们这是浪费宝贵的早读时间，早上是做数学题的时候么？嗯？不会合理利用时间，你就不可能在高考之前做到最充分的准备，只能是东一榔头，西一棒槌，嗯，对不对？你现在写数学作业，那你数学课上干什么？读诗？王理，你站起来，你说，你数学课上都干什么了？

王理晃晃悠悠地站起来了，挤得椅子和后面的课桌碰在一起，他耷拉着脑袋，不哼不哈，无声地对抗着语文老师。

你站着吧。今天，我们再来复习一下从前学过的张可久的名曲《怀古》，它的全名是什么，还记得吗？

《卖花声·赤壁怀古》。你的同桌说。

傻逼。王理嘟囔道。声音不大不小，恰好被你的同桌听到。

找死啊！你的同桌低声回应。

秦露同学怎么又没来？请假了？语文老师注意到你空荡荡的座位，象征性地问了两句，接着往下说。

卖花声，又名升平乐，曲牌名。这首《怀古》呢，是著名的咏史曲，战争造成“生民涂炭”的情景，我们可以看到作者有心无力的感慨。张可久在这首曲子当中呢，对于项羽、孔明、周瑜、曹操，还有立了安定西域功勋的班超，都不是给予肯定的评价。历史上的战争，归根结底，是英雄们争夺天下、建功立业的手段，而战火，给人民带来的只有灾难，张可久填这首词的时候，元朝的民族战争还很频繁，那么……

啊——

一个女孩的尖叫声传进教室。

像这个，就是生活太安定了，纯属闲得无聊，闲得发疯。语文老师这样评价窗外的声音。

大家都笑了。

好吧，我来读一遍，语文老师说，大家注意体会作者倾注在曲子里面的思想和感情。这首曲，在元代的民间传唱，你们体会一下古人的情怀，再看看今天的流行歌，哼。

今天的流行歌怎么了，英语科代表田海深轻声对他身边的女孩说，杰克逊的歌词译成古文不比张可久那两句不疼不痒的强！What did these soldiers come here for? If they're for peace why is there war?

田海深，你也站起来。

田海深一愣，恭恭敬敬地起立了。她身旁的女孩抿嘴一笑。

你站着吧。美人自刎乌江岸……

啊——啊——啊——救人啊！快来人啊——

女孩的尖叫又传来了，声音更尖，更凄厉，像是被吓破了胆。有些同学已经向窗外探脑袋了。

以乐于助人著称的兼任学生会主席的班长立刻从座位上弹起来，翻出窗户，循着那喊声去了。

多事！语文老师说。大家都坐好！认真听讲——战火曾烧赤壁山，将军空老玉门关。咳……这个将军是指班超，早年被任命为西域都护，封为定远侯。说到班超，大家应该想到投笔从戎的典故，不知道的同学下去自己查一下。班超在西域呢，在频繁的战事当中度过了三十一个年头，晚年疾病缠身，思念家乡，上书汉和帝请求回乡，有“臣不敢望到酒泉郡，但愿生入玉门关”的话。他的妹妹班昭也向皇帝上表章，大家还记得古文考试的时候遇到过那篇文章吧，汉和帝批准班超告老还乡，后来班超到洛阳一个多月就病逝了。那么这曲子中的“空老玉门关”就是指这段典故。

老……老……老……老师……

班长又回来了，他推开窗户，上气不接下气。

语文老师看也不看他一眼，继续朗读张可久的名曲——

伤心秦汉，生民涂炭，读书人一声长叹。

老师，别叹了！班长大声说，秦露同学，她……她跳楼自杀啦！

23 很久很久以后，我会变成一个中年男人，会有那么一个小年夜，我和我的妻子、我的儿子一起在小院子里闲看月色，那个晚上也许很冷，但我们穿得很厚。

我的儿子在玩雪球，在雪地里打滚，弄湿了崭新的羽绒衣。洁白的冬天在他的眼里是那么的可爱，除夕快到了，我会买最好的游戏机给他玩，这会儿，他正在心里偷乐呢。他喜欢踢球，但踢得不好，他喜欢吃蔬菜胜过牛肉，但他肯定像我一样不喜欢吃冬瓜。我的妻子依偎在我身旁，自从某一次吵架之后，她肯定好久都没有这样甜蜜地想要对我好，而那个小年夜，她会发现跟我在一起的日子还是那么快乐和满足，她是那么爱我，而我也爱她，爱我们的孩子。

突然之间，我想起了你。要是许多年前，我能鼓起勇气走到你的身边，走进你灰色的世界，做你的好朋友，我一定要求求你，别在阴霾将尽的那个夜里放弃——而这个月夜，你也会躺在爱人的怀抱里，进入甜美的梦乡吧。

那一瞬间，我真为你而伤心。

FIN

（题图 / CHRY）



『樱大战3』官方小说

巴黎前夜

艾莉卡篇



■ 赤堀悟
■ 译：ct

第一章

欧洲大战期间，法国上下一直处于高度紧张的气氛下。

一切都是为了能够维持战况。

前线的崩溃将导致国家的战败甚至亡国——这就是战争，这样的结果也是理所当然的。无论是哪个国家，只要参加了战争，神经自然就会绷得紧紧的。事到如今，似乎没有必要再对这类事情老生常谈。不过，法国的局势比敌对的德国更加紧张动荡，是有它的理由的。其原因——便在于法国的首都巴黎的地理位置十分靠近前线。

实际上，对处于前线的德军来说，巴黎距前线可以用近在咫尺来形容。特别在人形蒸气装备的军备扩张已经日益完善、行军速度得到大幅度提高后，巴黎的陷落对法国人来说已经逐渐地变成了几近现实的噩梦。巴黎的道路呈放射状，属于那种易攻难守、极度脆弱的城市。在防守时进行街道战几乎是不可能的，因此当城市遭到敌人入侵那一瞬间起，这个城市便宣告陷落了。

德军曾对巴黎发起过若干次攻势。每逢此刻，法国都不得不投入全部的军事力量进行抵抗，并且几乎每次都是竭尽全力后才艰难取胜。

这便是首都临近国境的国家的一大悲哀吧。不过，若就此断言这一特点有害而无利的话倒也不尽其然——优点总与缺点并存。

一个国家的首都，那就意味着那里是物资丰富的存储地。有这么一个巨大的物资集中营靠近前线，那么将其作为后方支援基地的话，恐怕再也找不出第二个拥有如此丰富设施的地方了——走在巴黎的街上，人们经常能够看到蒸气出租车为了输送给前线的士兵和物资而忙碌不息。

此外，由于巴黎的医院数量较多，在战场上负伤的士兵们也能够快速被送到医院中安心静养。事实上，巴黎的医院已经接连数日接收了大量的伤兵。并且，负伤者的数量总是随着德军攻势的凶猛而增多。激战就这样一直持续到了1916年的夏天，巴黎市内的医院终于再也无法容纳下数量庞大的伤员，由教会以及市民们协力建造的临时收容所，也挤满了病号。

故事就发生在这个时期。

在那些伤兵之间，流传着一个奇妙的传闻——"蒙马特尔有天使存在。"(注1)

巴黎蒙马特尔的一座修道院中，也设置有临时用医院。传闻有一天，一位七八岁的女孩出现在那里，将士兵们所受的伤奇迹般地一一治好。并且其治疗手段，竟然只是用手抚摸一下而已。

获取到这一消息的各种新闻小报纷纷出动，希望能够找出这名"蒙马特尔的天使"，然而均是一无所获。但是，据说"蒙马特尔的天使"在这之后依然不时现身，天使的传闻也因此一直流传到了战争终结的1918年。

注1：蒙马特尔是巴黎北部一座小山和一个区，位于右岸地区。以其夜生活和与梵高、土鲁斯·劳特累克和优特里洛等艺术家有关联而著名。原属蒙马特尔的村庄，于1860年被巴黎兼并。

第二章

一位男子已经在蒙马特尔的一家小咖啡店里足足坐了两个钟头。

说他是个男子，不过细看之下便知，他也不过处于刚刚迈入成年人行列的年龄。他头戴一顶鸭舌帽，一对带着好奇心的眼睛一直死死地盯着店门口。虽然能从外表看出他是个挺有朝气的人，不过身着的衣物却有些陈旧，感觉已有好些日子。

望着这位只点了一杯牛奶咖啡却待了两个钟头不走的客人，店主虽然开始感到不妥，但并没有具体动作。因为在这两个钟头里，客人只有他一位。

咔……

"……"

那扇仿佛凝固了的店门终于开了。男子以及店主不约而同地带着满怀期待的表情向来者望去。

来者是一位神情严肃、衣着朴素的男子。他进店后便立刻向店内四周张望，眼中不知为何还带着一丝胆怯。

"您是马丁先生吧？"

还未等店主按惯例说出"欢迎光临"，"鸭舌帽"便率先主动对"严肃男"打了招呼。

"就是你吗？"

"是的。我就是负责进行联络的图尔斯·麦洛。"

图尔斯的回应清亮而冷静，虽然年纪尚浅，但他似乎已有着丰富的社交经验。

严肃男——马丁随即在图尔斯面的座位上坐下，但依然是一副紧张不安的神情，目光总是不断地向周围扫去——尽管整个房间内再无其他客人。

"专门把您叫出来真是抱歉。"

"你真的会付钱给我吗？"

"是的。作为取材的谢礼，一定会支付您酬劳。"

"我已经厌烦了去回忆战争中所发生的事情！像你这样的小鬼恐怕不会明白的吧！"

马丁的语气突然变得激动起来。

不过，图尔斯对此并没有作出反应，而是用略带歉意的表情答道："是的，我不明白。对不起……"

"……"

图尔斯的回答，令马丁那张原本就很严肃的脸变得更加生硬。

不过图尔斯本人似乎并没有对此有所察觉，因为他并非想要讽刺对方，而只是单纯去回答对方的问话。那张笑眯眯的脸上，见不到半点的恶意。

"那么，你想知道什么？等等，你那里的那个什么叫什么来着？"

"叫《JUSTICE》(正义)。我们杂志的目标，是想将这个世界的真实完完整整地披露给广大的读者们……"

一说到自己所在的杂志，图尔斯的语气不由得变得强而有力。但是，图尔斯那几欲起立的神态，不禁让马丁满是厌烦的表情。

"够了！然后呢？"

"呃？"

"我在问你想知道什么啊？"

"啊，对了。其实是关于'蒙马特尔的天使'一事。"

"……"

不光是马丁，就连店主也带着惊愕的表情一齐盯着图尔斯。

"蒙马特尔的天使……"

"是的。在战争中，在这个蒙马特尔里，有一位仅靠双手覆盖伤口就能够把伤治好的少女……简直就是圣女贞德之后的又一个奇迹少女啊！虽然当时没人知晓这位少女的真正身分，但是对我们《正义》而言，在战后5年、经济并不景气的现在，为了给予世人们力量……"

"行了行了，我知道了。'蒙马特尔的天使'啊……"

马丁那严肃的表情，渐渐地变得温和起来。

"这可是在战争期间，我惟一的美好回忆哦。除此之外，全是些不堪回首的东西。战友们因为那些无谋的命令而相继战死，而幸存下来的人连个像样的食物供应都得不到。说白了，我们士兵不过是些用过就丢的炮灰。政府的伟人们都躲在后方安然地享受着……那时我真恨不得宰了他们哪。可恶，现在一想起来就……"

"不好意思，那些事情先放一放，能不能告诉我关于'蒙马特尔的天使'的事情？"

"……'蒙马特尔的天使'，在我整个下半身严重烧伤、被送到巴黎时出现的。当时各地的医院都已经积满了伤员，所以我被送到了蒙马特尔里不知是教会还是修道院的设施里。那里连像样的医生都没有一个。我想我是被上头给抛弃了……"

"嗯，这些事情也知道了，那么，'蒙马特尔的天使'呢？"

"……就是在那个时候，一个小女孩突然出现在我的面前……气质非凡，带着一副神圣的表情吧。她走到了我们的病床边，问了句'有没有疼痛的人啊？'"

"'有没有疼痛的人'……是吧？"

图尔斯取出了笔记本，开始记录。

"那时我们真的以为自己完了，都在为将来的事情感到悲观，大家哪里还有心情陪小孩子玩耍……于是，我对女孩说，自己的两只脚已被重度烧伤，无法动弹，并叫女孩自己上别处去玩。"

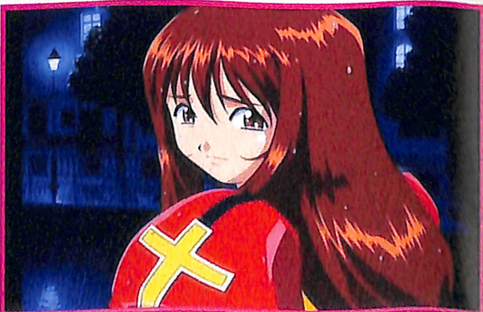
"上别处去玩……嗯。"

"……之后不可思议的事情就发生了。那个孩子突然将双手盖在了我的脚上，并问我'痛的地方就是这里吧？'再之后……"

"她就离开了吗？"

"不是！治好了！看着看着，自己双脚的烧伤就在忽然之间消失得干干净净！这当然在大家之间





『樱大战3』官方小说 巴黎前夜·艾莉卡篇

引起了轰动。受了伤的同伴们纷纷叫着‘我也要我也要！’待我回过神来时，发现大家都已经精神焕发般能够行动自如了，但等大家狂喜之后，才发现那个孩子已经不见了踪影。”

“太棒了！”

图尔斯不禁双眼放光。

“当然了。但是，战后却没人肯相信这一事实了，都说那种事情根本不可能，都说是因为伤口过于疼痛而造成的幻觉。真是的，自从战争暴发以后，我们……不，这个世界都被搅得莫名其妙了……”

“嗯，已经可以了！今天实在太感谢您了。这些是酬劳。”

“……哼，真的变得莫名其妙了，这个世界！”

马丁抢似地一把抓过图尔斯递出的信封，带着厌恶的表情走出了咖啡店。

“嗯，看来可以写出一篇很不错的报道了。但是，如果真的存在的话，真想见一见啊！那位‘蒙马特尔的天使’……”

“你还是不要见的好。”

一个声音突然打断了图尔斯憧憬的幻想。

说话的是咖啡店店主。

“哦？您说什么？”

“我说你还是不要见的好。传说有时就应该保持着传说的神秘感流传后世比较好。”

“那个……”

“好了，如果你的事情办完了就请离开吧。你已经在这里待了近三个小时了。”

“啊，实在是不好意思。”

图尔斯结账后走出了小店。店主随即长长地叹了口气。

“那个人是谁啊？”

走出店外的图尔斯不禁自言自语道。这个时候，图尔斯根本没有发觉，店主人对那位“蒙马特尔的天使”十分了解。虽然他是个诚实直性子的男孩子，但可惜还不够聪明，脑子里总“少了根筋”。

并且，比图尔斯更加“少了根筋”的人正在向他靠近……

咖啡店门前的道路是一个斜坡，从斜坡上突然传来了一声惊呼。

“快来人帮帮忙吧——”

图尔斯寻声望去，看清了正在靠近的物体——一个正飞快地朝这边滚来的大南瓜，而离其不远则是一位身着红裙的少女。看来，由于斜坡和速度过快等原因，少女已无法停下自己的脚步。

“请拦下南瓜吧！也请把我拦下来！”

“哦？嗯？啊？”

图尔斯不由自主地抱住了南瓜，但随即与飞奔而至的少女撞了个满怀。

“哇！”

“呀！”

图尔斯和少女在地面上打了两三个滚后，才狼狈不堪地爬起来。

“好痛……”

图尔斯被撞了腰，而少女也似乎被撞到了头。

“你、你是？”

“啊！我叫艾莉卡·芳婷！蒙马特尔的少女！”

“哦？”

图尔斯一时间被少女毫无厘头的话给弄懵了。他带着莫名其妙的目光打量着眼前的少女。还是满脸天真稚气的少女顽皮地伸了伸舌头，笑了起来。



第三章

名叫艾莉卡的少女笑眯眯地伸了伸舌头。

“那个，我说你……”

图尔斯揉着生疼的腰，一边站起来一边打量着少女。

“啊，我没事的！对不起，让您担心了。”

艾莉卡连忙抱着那块大南瓜站了起来。

“我还什么都没说啊……”

“啊，是吗……啊，是那个啊，我搞错了。实在不好意思，谢谢您帮我拦下了南瓜。”

“也不是这事。”

“啊，不是那事，那应该是这事了吧。我马上还有很重要的事情，所以不能接受您的求婚。”

“没人向你求婚啊！”

图尔斯有些恼火地叫了起来。比起被撞伤，他更加不满的是对方的跑题水平实在太过高超，使得自己也不由自主提高了嗓门加以制止。

艾莉卡这边则被图尔斯的强烈否定给一下子镇住了。她睁大双眼，傻呆呆地望着图尔斯，似乎还没察觉自己已经惹恼了对方。

不过，当少女和小孩做出如此纯真无辜的表情时，男人们往往更多时候只有无可奈何的份，图尔斯也不例外。

“抱歉，我刚才不该那么大声。不过，你的回答实在太混乱无章，完全让人摸不着头脑……”

“哦？刚才是我的错吗？不好意思。我还以为您是位喜欢突然大声叫嚷的人，所以很有兴趣地观察了起来……”

“……”

图尔斯被彻底打败，想说什么都没了精神……

到底眼前的这位少女是什么人？她是在捉弄我吗，还是本身性格如此？再者，她刚才还突然说自己是“蒙马特尔的少女”……

——一想到这里，图尔斯本已迷糊的大脑马上清醒了过来。

“蒙马特尔的少女？”

“是的，我是蒙马特尔的少女。”

“蒙马特尔的天使？”

图尔斯总算回忆起了自己来到蒙马特尔的理由。

"不对，是少女。不是天使大人。"

"不，我不是这个意思。你为什么要自称自己是蒙马特尔的少女呢？"

"那是因为天使大人住在天空之中，而我住在地面之上，所以称自己叫少女啊。"

"不是这个意思！之所以自称为蒙马特尔的少女，是不是因为你知道关于蒙马特尔的天使的事情？"

"哦？蒙马特尔里有天使大人吗？哇，实在太好了！"

"不是这个意思——！"

图尔斯忍不住又一次大声吼了起来。

（累死了……到底什么事啊，这个女孩……）

图尔斯经常被他人说成大战后出现的令人无法理解的现代孩子的典型。但是，即便是如此另类的图尔斯，在更加古怪的艾莉卡面前，也只有缴械投降的份了。

（再和这个女孩说下去，也只是浪费时间而已……）

这么想着，图尔斯便对艾莉卡说：

"那算了……我这就告辞了……"

"啊？说起来我刚才在做什么来着？南瓜南瓜南瓜……啊，对了！"

就在这时。

"找到了！"

那个声音很明显是朝着这个方向过来的。

图尔斯寻声望去，只见凶神恶煞的四名男子正朝着他们二人飞奔而来。

望着眼前这一幕，艾莉卡若无其事般地喃喃说道：

"我想起来了。我正被那群人追赶着。"

"你被他们追？"

"是的。您请听我说，其实事实是……"

"等一下，你现在不逃跑没关系？"

"哦？啊，是啊！你也和我一起逃吧。"

"为什么连我也要逃？"

图尔斯明白他们的对话是完全多余的，不过当他准备开跑时，却为时已晚。

那些面相凶恶的男子们，已经将图尔斯和艾莉卡二人包围了。

（到底是怎么回事啊……）

虽然图尔斯并非胆小怕事的人，但眼前的这副情景明显已经超出了他的承受范围。这些包围他们的男子绝非善类，这点从表情上即可看出。

"你还很精神啊，艾莉卡小姐。"

看上去年纪最大的一位男子带着怪异的腔调说道。

不过，男子那令人作呕的腔调，似乎对艾莉卡没有起到任何作用。她面不改色，没露出一丝害怕的表情。

"是的！人类，有精神是最重要的！这句话是以前教会的伟人到我们学校时说的。我被这句话深深感动了，如果和谁比有精神的话，我想不会输给任何人的……"

"我不是这个意思！"

急性子的怪腔男凶相毕露，对着艾莉卡怒吼了起来。

"哎呀？我回答错了？如果不是有精神的话，那对人类来说最重要的是什么？"



"不是这个意思！"

怪腔男满是烦躁厌恶但又有些无可奈何的表情，他撇下艾莉卡，朝图尔斯望道：

"你是干什么的？"

"我是……"

图尔斯正想为自己辩护，就被艾莉卡开口接过话头。

"啊，这个人是为了救我而来的！"

确实，以图尔斯一开始的行为来说，艾莉卡并没有说错。如果不是他抱住了南瓜并和艾莉卡撞个满怀，艾莉卡和南瓜现在还不知道会怎么样呢……

但是，在当前的场合下，艾莉卡那带有刺激性的话无疑是在火上浇油。

"你想妨碍我们吗，小哥？"

离图尔斯最近、身体健壮的男子走过来，企图一把将图尔斯的衣领抓起来。

就在这一瞬间——

不知是什么原因，也许是被谁给推了一下吧。艾莉卡向前倾了几步。

她的身体正好勾住了那名想要靠近图尔斯的男子的脚。

"咚"！

紧接着，是一声沉闷但响亮的碰撞声。

"哇啊！"被勾住脚的男子向前一倾，脸孔重重地撞在了图尔斯的头上。

"好痛……"

图尔斯捂着头揉了半天。不过待他睁开眼时，这才注意到刚才那名男子已倒在地面上完全不再动弹，同时也察觉了其他几名男子眼中带着杀气的凶光。

一瞬间，他了解到了自己所处的状况。

"刚才的并不是我干……"

图尔斯还未来得及解释，几个男子中身材最矮小的一个便突然冲到图尔斯的面前，将他牢牢勒住。

与此同时，另一位满脸横肉的男子对着图尔斯的脸面给了重重一拳。

"唔……"

脸上传来一阵剧痛。

（可恶，为什么我会碰到这种倒霉事……）

不知嘴是不是被打破了皮，图尔斯感到了一股血腥味。

横肉男还没打够，他后退一步，准备再对图尔斯揣上一脚。

"啊，你们怎么能这样！"

这一幕都被艾莉卡看在眼里，她连忙上前想要阻止。

就在她上前一步的时候，下意识地将手中抱着的南瓜丢了出去。

大南瓜顺势砸在了横肉男的脚上。

"哇！"

横肉男被突如其来的攻击弄得失去了平衡，但他还是朝着图尔斯的大腿踢了过去。

只不过，大腿当然并非横肉男最初的目标，因为这一脚在命中图尔斯的同时，也结结实实地正中了勒着图尔斯的男子的大腿。

"啊呀……"

身材矮小的男子发出了杀猪般的惨叫，倒在地上抱腿直滚。

另一边，横肉男在失去平衡的状态下强行踢了一脚，导致他的后脑部漂亮地与地面做了一次"亲密接触"，随即便不再动弹了。

"……"

图尔斯一时忘记了疼痛，不由得被眼前这离奇的一幕给吸引住了。

"你这个混蛋……"

怪腔男的脸色青一阵白一阵，他恶狠狠地盯着图尔斯说道：

"你该知道我们是加斯顿·巴里格利的人吧？"

"啊？"

一直居住在巴黎的图尔斯当然也听说过这个名字。

他是和克劳德一团齐名，平民百姓也熟知的黑帮组织的头目。与被称为"热血汉"的克劳德不同，他总是被套上"冷酷"、"桀骜不驯"等形容词。

不过，这样一个黑帮组织的人，为何会盯上这名少女？

这个疑问，此时并没有在图尔斯的脑海中浮现出来，再说，现在也不是多容思考的时刻。

怪腔男将手伸入了怀中。下一个时刻，他手中将握住并拿出的东西会是什么，图尔斯立刻明白了。

"嘿哟。"

不过，对手的举动却完全被艾莉卡无视了——她自顾自地将南瓜拾了起来。

这一举动都被图尔斯横眼看得一清二楚，他不禁恼恨起来。

（说到头，到底是因为谁的错才使事情变成这样……）

就在他还在暗自抱怨时，原本被抱在艾莉卡怀中的南瓜却在眼前一掠而过。

"哦？"图尔斯吓了一跳。

"哇！"

南瓜正中了怪腔男的颜面，强大的冲击力又使他后脑重重地撞上了地面。

——只要是正常人的话，都会吃不消这一双重打击吧……

更何况，艾莉卡这一下丢得并不轻。

"成功了！"

"刚才是你……"

“虽然随随便便地浪费了食物，但是之后只要漂亮地把食物全部吃掉的话，神也一定会原谅我的吧。”

艾莉卡兴冲冲地一边重新将南瓜抱起，一边满脸笑容地自言自语道。

“那么，我必须得走了，实在不好意思。”

图尔斯呆立在四名倒在地上爬不起来的男子中央，目送着少女的背影逐渐远去。

少女到底是什么来历？实在让人捉摸不透——远去的艾莉卡，莫名其妙地一头撞在了道路一旁的商店招牌上……

第四章

当回到编辑部时，图尔斯的脸已经肿得青一块紫一块了。

“你怎么了？被采访的对象给揍了一顿？”

一位40岁左右的老记者带着取笑的口吻询问自己的后辈。

“唉……”

“在我从军的时候，比这更厉害的事情都遇到过！那时大家都是浑身带着股杀气，卯足了劲儿想要干掉对方！特别是凡尔登攻防（注2）那会儿……”

图尔斯强忍着脸上的疼痛，默默地听着前辈引以为荣的历史老话——这些话以前图尔斯就已经听得耳朵起茧，“我已经知道了。”“你连战争都没经历过，拽什么拽，安静地给我听着！”——但每当他不耐烦地打断前辈的话时，就会被前辈严厉地“镇压”下去。

欧洲大战时，图尔斯尚未成年，他自然没有亲身奔赴过战场。但是，从小生活在巴黎的他，打从骨子里清楚战争的恐怖。

（亲身经历过战争是那么值得骄傲的事情吗……明明是那么恐怖的东西……）

虽然图尔斯的双亲健在，但有不少亲戚均在战争中一一离开人世。其中，图尔斯至今记得叔母在失去丈夫时所说的话：

“都是战争的错！到底是谁引发的战争啊！”

此外到目前为止，图尔斯已经参加过了无数次葬礼。身处送葬队伍中的他，当时将一切的怒火都朝向了敌对的德国。但是，随着时间的流逝，图尔斯渐渐将这份怒火转向了战争本身，以及参与了战争的本国政府。

不经意间，前辈已经结束了自己的“例行演讲”。

“话说回来，你打听到了关于‘蒙马特尔的天使’的事情没有？”

“嗯，大致经历是打听到了……”

“刚才，我把资料室的新闻剪报全部翻了一遍，当时的相关报道都已经单独整理出来了。”

“真的吗？实在太感谢了！”

“没什么，你可要好好地写篇报道出来哦。不过，这么单纯简单的传闻报道，真能引到读者的共鸣吗？”

图尔斯以沉默回应了前辈的揶揄。这一点，大概就是图尔斯经常被众人们说成“如今的年轻人啊……”的理由之一吧。

但是，被前辈戏称为“单纯简单的传闻报道”，也确实令图尔斯失去了回应的心情。由于这位年长的记者最近写的报道都遭到了负面批评，因此图尔斯觉得他意志消沉而拿自己寻开心也是正常的。

（为什么前辈总是写些内容阴暗的文章呢……）

一边在资料室里查阅剪报，图尔斯一边这么想着。

这也是真正的错——平时得出的结论，其箭头总是指着同一个方向。

（战争令一切蒙上了一层阴影……所以必须要赶走阴影，将光明重新找回来……）

“好痛……”

脸上的肿块又发作了。

“那个女孩子，到底是什么人……”

图尔斯已经不再生气。不知为何，回忆起那位少女的一举一动时，他已没办法再发出火来。

“不过话又说回来，她为什么会被黑帮组织给盯上呢……”

就在他喃喃自语时——

“有了！”

一直在寻找的相关报道跃入了图尔斯的眼帘。与一般的普通报道相比，这则报道占用了较大的版面，甚至还附有当时的照片。

那是“蒙马特尔的天使”的照片。

“哦？”

照片虽然因为年代原因已经有些模糊，但是上面的那副天真烂漫的童颜，却让图尔斯觉得好生眼熟。

“这是……”

照片中的女孩，和之前所遇到的那位少女在眉宇之间好生相似。

注2：凡尔登是法国东北部的一个城市，位于梅斯以西的默兹河。其历史可溯及古罗马时代并是卡洛林王朝的一个重要的商业中心，它是第一次世界大战期间持续时间较长的一场战斗(1916年2月～12月)的战场，在此法国军队击退了德军的强大攻势。总伤亡人数估计在70万人以上。

第五章

这天，一大早便下着小雨。

虽然季节还只是秋天，但这场雨却异常地冷。

蒙马特尔的车站静静地也溶在了雨水之中。

由于车站的屋檐覆盖了整个建筑，因此列车即使停靠在站台边，车厢内部依旧十分暖和。

由于还是清晨，站台上的人十分稀少。不过，其中有一位非常引人注目的身影。

从外表上看，应该是修女所穿的修道服……但是，整件衣服却是全红色的。

身穿这身红衣的，正是图尔斯之前遇到的少女艾莉卡。

艾莉卡的面前站着一对年过半百的夫妇，两人脸上都是一副忧心忡忡的表情。

“真的不一起走了吗？”

“嗯，因为我从今天起，就要进入修道院了啊，妈妈。”

“艾莉卡……”

母亲不住地拭去面颊的泪水，依然是满面愁容。而她身边的丈夫也和她一样。

只有艾莉卡一人面带微笑。

“唉，爸妈你们别这样了！去了乡下以后要好好生活啊。我也要在修道院里好好工作。”

“艾莉卡……”

“我的力量是神赐予的。所以向神报恩才是我应该做的。你们也应该了解我的想法吧？”

“但是……”

母亲始终无法露出安心的神情，这也是理所当然的吧。

父亲也试图再一次说服自己的女儿：

“你还是和我们一起留在巴黎……”

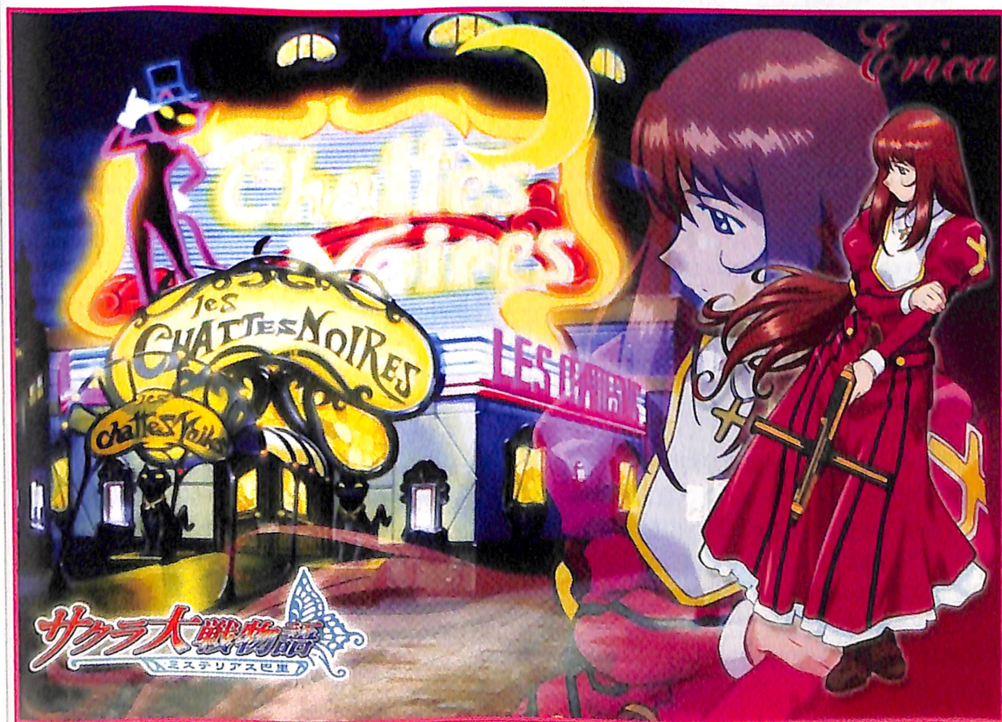
“真是的！爸，医生不是说过了吗？你需要在乡下好好静养。等你们休息好了，我一定会来找你们的！”

艾莉卡带着精神饱满的笑容拒绝了父母的请求。

随着列车的一声长啸，发车的时间到了。

“快，快点上车吧。”

艾莉卡半强硬地将父母推上了列车车厢的入口。



“艾莉卡……”

“艾莉……卡……”

母亲已经哭成了泪人，尽管连话都已说不清楚，但她还是拼命想要最后对艾莉卡诉说什么。

“你是……我们的孩子……不管谁……说什么也……”

“……”

艾莉卡没有回答。她仅仅是面带笑容，凝视着父母一动不动。

眼前的亲人虽然已经变得模糊起来，但她并没有加以擦拭。

“父亲……母亲……你们要保重啊。”

“艾莉卡！”

“艾莉卡——”

车门合上，列车开始缓缓地移动。

“艾莉卡！”

双亲的声音中混杂着伤感。

“……”

艾莉卡一直呆立在原地没有动过一步，望着列车渐渐变小、远去、直至消失……

“再见了……”

当列车的车影完全消失在视野中时，她才想起擦拭自己那已经被泪水完全湿润的脸庞。

接着，缓缓地向前挪出一步。

虽然回首站台无数，但她的脚步并没有停下来过。

走出车站时，外面的雨开始大了起来。

“下雨了……真讨厌啊……”

但是，她并没有把伞撑起，任由绵绵秋雨淋湿全身。

别人无法分辨从眼中滴落之物为何，对她来说，再好不过。

但……下一个瞬间——

咣！

少女又一次撞到了路旁商店的招牌上。不过这一回，少女并没有感到疼痛。

第六章

欧洲大战暴发后大约四年，也就是1917年时，整个欧洲战线都陷入了胶着状态。对战双方均处于全天 24 小时的高度紧张战备状态中。

在这段时期中，虽然双方小纷争接连不断，但却没有发生过一次能够影响到战线局势的大规模会战。双方在这段日子忙于新型的人型蒸气化军备，因此像初期那样，仅靠人型蒸气装备的好坏就能打破战力的均衡现象也再也没有出现过。在双方缺少决定性打击力量的情况下，战况也自然无法取得突破性进展。在这种被人们戏称为“奇妙的停滞”的状况下，大战双方的领导层们也纷纷感到脸上无光，恨不能立刻打破眼前的局面。

德国自持拥有高度的科学技术，企图开发并利用超级新型人型蒸气兵器打败对手。但是，德军那急功近利、甚至是非人道的研究开发，导致了人型蒸气兵器的失控事故。这轰动一时的失控事故使德国的技术开发史蒙受了巨大的污点。

而另一方面，不知是否是因为重装灵力骑兵团所创造的奇迹太过辉煌，法国军方始终依赖着灵力和魔导士的力量进行抵抗。据说当时的政府情报机关甚至不惜依靠国内的非合法黑社会集团组织的力量进行情报收集，不惜一切代价寻找灵力者的相关



情报。

不久之后，“蒙马特尔的天使”的名字出现在情报机关的灵能者名单中，也就成了必然的结果。

事实上，关于这名奇迹少女的新闻报道，几乎都集中在这段时期内。这就不能不令人怀疑有关当局隐藏了其他的什么意图。

其实只要仔细想想就不难发觉：重装灵力骑兵团在战争中所发挥的作用，不仅仅是维持战场上的局面，并且由于骑兵团中的大部分成员均是贵族出身，所以“贵族守护祖国人民”的意识也理所当然地被灌输到了普通民众的大脑中——具有神奇力量的骑兵团的存在也使法国国民的士气和战意被提升至了空前的高度。

此外，在战线胶着的这段日子里，不光是前线的士兵们，举国上下也确实又蔓延起了新的一股厌战情绪。

“蒙马特尔的天使”——她的存在，将令国民和前线的士兵们重获生气。

第七章

图尔斯又一次来到了那座咖啡店——那座为了“蒙马特尔的天使”而向老士兵了解情况的咖啡店。

“请您告诉我，在哪里能够见到那名叫艾莉卡的女孩呢？”

咖啡店的名字叫PROMENADE，带有“散步”的意思。给自己的店起这样的名字，也是希望客人们在散步的时候顺便能来店里坐坐。

店主人走到图尔斯跟前，带着一副混杂着困惑与不信任的表情盯着图尔斯。

“为什么来这里问？”

“因为有刊登啊。在战争暴发时所刊登的关于‘蒙马特尔的天使’的照片上，有这家店。”

在那座仓库里发现的报道中所附的照片上，清楚地拍下了孩童时期的艾莉卡在这家店前被受伤的士兵们所拥簇的一幕。

“上次我来这里采访时，您对我说过‘还是不要见的好’是吧？我那时就应该注意到，您认识‘蒙马特尔的天使’。”

“……”

店主露出了原本绝不应该对客人露出的困惑神色，目不转睛地打量着眼前的男孩，似乎在掂量男孩是否可靠。

“拜托您了！如果要报酬的话，只要在采访费用承受范围内，无论多少都……”

“我才不要那种东西！”

店主突然高声打断图尔斯的话。

“真是的……你不要以为无论什么事都可以用金钱搞定！”

店主气势汹汹的态度，一下便令图尔斯胆怯了下去。

“对不起……”

“我问你，你为什么想要打听那个女孩的事情？”

“我是名记者！当然是为了写报道啊！”

“什么样的报道？”

“我们的杂志《正义》的宗旨，是为了将传说的真实带给世间大众！‘蒙马特尔的天使’成名后的故事，相信大家都有兴趣。只要将长大成人的‘蒙马特尔的天使’的事迹写成报道，那么这一令人鼓舞的话题就能够有效地对抗最近社会上蔓延的低迷风气了。”

“……”

店主依旧用着斟酌的眼神望着沉浸在快乐的自我想象中的男孩，不信任的感觉并不会因为一两句话而消失。

“我说你，就为了这个目的？”

“哦？”

“难道不是为了满足自己的好奇心，或者弄到独家新闻而企图趁机出人头地之类的么？”

“我怎么会那样……”

“不会是为了和谁争夺新闻报道以显示自己之类的个人欲望在心里作祟吧？”

“我并没有那种……”

虽然图尔斯马上欲予以否认，但话到嘴边却没能立刻继续回答。一直以来的心愿他的脑海里浮现了出来——自己以优秀的报道好好打击一下那些只会撰写消极报道的前辈们……

——对于埋藏在自己心底的那种想法，图尔斯无法作出否认。

“你连战争都没有亲身经历过！”

“你就会写一些简单天真的报道！”

图尔斯不禁想到了那些从来只把他当做一个见习小鬼对待的前辈们的面孔，口中的话也不由得结巴起来。

店主以严厉的口吻训斥道：

“‘蒙马特尔的天使’她啊，最初大家都很喜欢并感激她。毕竟她用奇迹的力量治好了无数人的伤病。而且都从来不收取任何报酬的。但是，当那份感激的心情过去后，留下的是什么，你知道么？”

“是？”

“恐惧和欲望。”

“恐惧和……欲望……”

“人类这种生物，当面对着自己没有但别人拥有的力量时，就会产生恐惧感，或者是希望得到这种力量的欲望。当亲眼目睹了那个女孩的力量后，就会同时出现害怕那个女孩的人，以及想要得到那股力量的人。”

“……”

“就连国家也是如此。虽然大家并没有高声放

出话来，但是所有人都已经对战争厌倦了。只要战争能够停止，胜负已经无关紧要了——这么想的人恐怕不在少数。国家政府现在非常害怕这一点。因此，就会对那个女孩加以利用。”

“哦？”

“那个时候，像你这样的记者不知道来了多少个。报纸、杂志上的相关报道也是满天飞。那个女孩也是太过天真无邪，记者的提问她全部一一回答了。但是，这样的日子从没间断过。特别是每到一场战斗结束出现大量伤员时，相关的报道更是层出不穷。”

“你不觉得奇怪么？有关当局在利用那个女孩，企图赞颂战争的美好。有个经常路过这里的记者不小心把这消息泄露了出来。”

“竟然有这种事……”

虽然嘴巴表示难以置信，但图尔斯心里清楚，这种事并非无稽之谈。就连他自己，也曾经因为上面的命令而撰写过关于政府方面的报道。整篇报道尽显华美幽雅的赞美丽句，拼命鼓吹政府为人民办实事的光辉事迹。在采访的过程中，他虽然也遇到了许许多多因这项事业而导致土地丧失的农民，但当时的他却并没有意识到什么。

“……”

自己不过是一丘之貉。不论自己心中的那份欲望是渺小也好，豪壮也罢，自己的行为都不过是在企图利用那位少女来达到自己的目的，这是无法辩解的事实。

“所以，你们还是不要在插手这件事了。而且就算没有你们插足搅和，黑帮组织的家伙们也正打算绑架那个女孩当做摇钱树利用……”

“原来是这样……怪不得她才会被……”

图尔斯总算明白了艾莉卡被黑帮组织的家伙们追赶的原因。

“……”

图尔斯不禁烦恼起来。的确，店主的话带给他的打击过于沉重。但是，作为一名杂志的记者编辑，艾莉卡的故事却又让他萌生出了新的欲望。如果，在“蒙马特尔的天使”的背后所发生的故事是事实的话，那么，就更没有理由不将这段鲜为人知的事情向世人公开。也许自己所在的杂志未必能够刊登这篇报道，毕竟《正义》也不过是家鼓吹政府业绩的杂志而已。一旦完成这篇报道，那么杂志将会承受到的压力将是无法预料的。不过这么想着，图尔斯不知从那里涌上了一股想要完成这篇报道强烈愿望。如此强烈、如此急切的愿望和冲动，还是他当上记者以来的头一次。

“拜托了，请您告诉我吧！”

“什么？”

一直默默不语的图尔斯突然间叫出了声，而他比先前更加急切的神情更是把店主吓了一跳。

“我想要记录下真实！”

看着双眼绽放光辉的图尔斯，店主也仿佛受到了感染，忘我地凝视着他，半晌不语。

 第八章 

“就是这里了吧。”

图尔斯站在了一座位于蒙马特尔郊外的教会大门前。这是一座随处可见，普通得不能再普通的小教会。

在这座教会旁边并建的修道院里，应该能够找到那个女孩的下落。

从教会的后院那边传来了嘻闹声，是小孩子的声音。

（孤儿院……）

在图尔斯竭尽全力地游说下，终于摊手投降的店主将这个教会的存在，以及这里还同时兼任孤儿院的事情告诉了图尔斯。

（但是，真没想到那个叫艾莉卡的女孩，竟然是名修女……）

图尔斯打开了教会的大门。

“啊——”

随着一声尖叫，一个物体进入了图尔斯的视线——一个浮在空中的东西笔直地朝着自己而来……

砰！

图尔斯的大脑甚至还未能在瞬间判断出发现物体后所应采取的措施，就被撞个正着。

“哇，疼死了！”

疼痛只是一瞬，一股凉意随即侵遍全身。待图尔斯睁开眼一看，身边只有一个还在滚动的铁桶，而自己则被桶里的冷水泼了正着……

事出突然，图尔斯呆坐在地上，一时间无法理解自己为什么一进门就被水桶正中面部，同时还被里面的水泼了一身这一事实。

“实在对不起！”

一个富有生气但又带着歉意的女声传入了图尔斯的耳中。

他回过神来，只见一个红衣少女正急急忙忙地朝自己跑来。

“怎么又是你……”

图尔斯哭笑不得，无可奈何地轻叹了口气。毕竟已是第二次见面，早已尝够苦头的图尔斯想要生气也无从发泄。

来到图尔斯面前的，正是艾莉卡。虽然全红的衣服非常醒目，但从外观和形式来看毫无疑问是修道服。

“唉呀？您不是上一次碰到的……”

“没错。”

“帮我捡南瓜的……”

“没错……”

“那时实在是太感谢您了！但是，我现在有点忙。啊，原来如此，您是专门来收取谢礼的吧？”

“啊？”

专门来收取谢礼？这个女孩看来真的是脑袋有毛病，没救了——虽然图尔斯心里已经为艾莉卡判了死刑，但他依然忍着默不作声。

从店主那里打听到关于艾莉卡的事情后，图尔

斯对她的看法有了巨大的改变。

“谢谢您，谢谢您，谢谢您。”艾莉卡带着傻笑般的表情连声道谢。

“没什么，没关系的。”

“啊，对了！把您淋成这样，得先换件衣服！那，那我先去取衣服去了！”

“啊？”

“请您等我一会吧。”

“喂，我说！”

虽然自己确实被淋了一身，但还不至于到非换衣服不可的地步——图尔斯赶紧叫住准备跑开的艾莉卡。

“嗯？请问怎么了？”

艾莉卡闻声回头询问，但话刚出口，双脚便撞上了路边的水桶。

“呀！”

艾莉卡脚下一滑，失去重心的上半身仰面朝图尔斯倒去……

“哦？啊！”

“呀啊——”

艾莉卡那经历过无数次撞击洗礼的坚硬脑袋，直接命中了图尔斯的面部。

“啊……”

随着沉闷的声响，图尔斯摔了个仰面朝天。

（简直是石头做的脑袋……）

意识渐渐远离而去。

“啊，对不起，对不起，对不起，对不起……”

只感到连声道歉的艾莉卡的声音越来越小，图尔斯随即当场昏了过去。

第九章

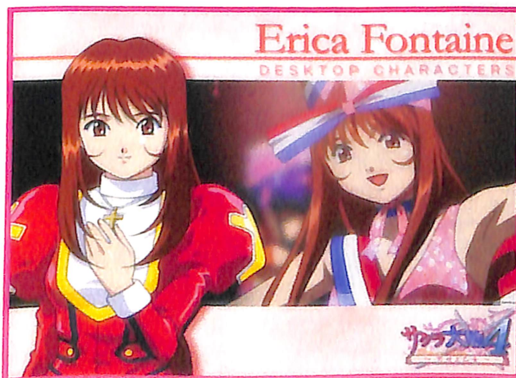
在模糊的光亮中，一团茶色的物体映入图尔斯的眼帘。不，或许正确地说可能不是茶色，但是在那模糊一片的视界中，图尔斯却只能留下“茶色物体”的印象……少许之后，图尔斯的视界渐渐扩大，所见之物也变得清晰起来。不过离当他明白那东西是天花板之时，还是花去了不少工夫。

“嗯……”

意识渐渐回到了自己脑中。自己名叫图尔斯·米罗，杂志《正义》的记者，今天是为了采访一事而来……采访？是采访什么来着……对了，好像是蒙马特尔的天使……就是那个女孩……穿红衣服的……修女……在教会里……嗯？之后……铁桶飞了过来……女孩的铁头……

“！”

图尔斯一屁股坐了起来，总算理清了不久前发生的事情以及当前所处的状况。看来他被艾莉卡的铁头撞昏过后，就被送到了这里。



“这里是……”

他醒来的场所并非教会。这里比教会要狭窄许多，光线也更加昏暗不明。而他自己则躺在这个房间中的小床上。

“……”

虽然墙上安有一扇小窗，但却没有光线照射进来。恐怕如今外面已经是夜幕一片了吧。

“啊，早上好！”

图尔斯寻声望去，艾莉卡正满面笑容地站在房间的门口。

“这里是你的房间吗？”

“是的。因为你一直昏迷不醒，所以我把你带到这里来了。啊，你不算太重呢，所以我觉得你身为男子汉平时应该再多吃一些饭。”

“……”

本以为艾莉卡一打开话匣子就又会跑题甚远，但出乎意料地她并没有说出什么奇怪的话。相反的，图尔斯在她说话时有了一种奇妙的感觉。

不知将这种奇妙感觉称之为爽快感是否合适，但自从醒来以后，整个身体就感到非常舒服。

（这感觉到底是怎么回事啊……）

图尔斯不由得观察起自己的身体来。但并没有发现任何异常状况，不，没有异常是理所当然的。因为那股爽快感来源于头部。整个头部都仿佛吸取了纯氧一般轻爽舒畅。

“唉呀？”

图尔斯试着用手摸了摸自己的头。没错，一点也不疼。之前分明被重重地撞昏，现在却毫无感觉。

“……”

图尔斯察觉到了什么，扭头望向艾莉卡。而艾莉卡却似乎不明白图尔斯为何一直盯着她，不禁瞪大了眼睛露出了奇怪的表情。

“蒙马特尔的天使……”

图尔斯下意识地喃喃自道。他明白自己眼前的这位少女就是曾经被称为“蒙马特尔的天使”的女孩。同时，自己看来也已经亲身体验过了那股奇迹般的力量。

“是你给我治好的吗？”

图尔斯感激地问道。

或许是感受到了对方的心情，艾莉卡微笑着答道：

“是的。刚才PROMENADE的老板来过这里，把您的事情都告诉给我了。”

“那么我就开门见山地说了。我想要写一篇关于你的报道，将你和隐藏在你背后的真实的一面……”

“……”

艾莉卡默不作声，但可掬的笑容从脸上消失，取而代之的是困惑的神情。

“我想写下你的奇迹之力是被别人如何利用的。而你自己在一片好意之下使用了那股力量，之后却不得不面对炎凉的世态时，应该也有什么话想要说的吧！”

一提到报道，图尔斯的语调立刻变得高亢起来。驱使他如此的，是那份崇高的正义感——这说不定也是他一直隐藏在心中，生涯中首次迸发出来的吧。对社会中种种现象的不满，要用自己的笔来纠正——这份不掺杂任何功名心、纯粹的感情，在自己再度遇到少女之后，首次萌发了出来。

但是，艾莉卡的回答并非图尔斯所期待的那样。

“我并没有什么想要说的。”

艾莉卡的回答简短扼要。虽然回答时面带着微笑，但口中吐出的词句已清楚地表明了拒绝之意。

但是，感到已经心潮澎湃的图尔斯，其正义感也绝不会因为这简短的一句话而退缩。他一把从床上跳起来，用几乎属于吼叫的嗓音说道：

“没那回事！你不是遭到了许多不公的待遇吗！黑帮组织的家伙们也在追你！还有你的家人也……”

“……”

当被说到自己的双亲时，艾莉卡一下子像被说中了什么似的盯着图尔斯，感情明显有了波动。

但是，图尔斯并没将话题继续下去。

“嗯……”

图尔斯嘴里念叨着什么，一头倒在了床上。

“唉呀？”

“我的脚……”

图尔斯不住地捂着自己的右脚。原来在他的头部遭到撞击并昏迷过去时，右脚是以极不自然的姿势倒下去的。虽然将头部的疼痛打消掉的爽快感曾一度覆盖了其他部位带来的感觉，但像他那样突然间作出大幅度动作时，疼痛的感觉就会立刻走遍全身。

“您的脚也受伤了吗？”

“嗯……”

“很疼吗？”

“嗯……”

“您不要紧吗？”

“……”

图尔斯的表情非常痛苦，看来已经疼地暂时连话都说不出来了。这是当然的，因为不自然的姿势很可能已经伤及了脚筋。

“那么……”

艾莉卡走到小床跟前，将双手放在了图尔斯手捂住的部位。

“哦……”

一股温暖的感觉从图尔斯的伤处流了上来。随着这份温暖，疼痛感也开始减轻。

“……”

图尔斯抬起头来，目不转睛地盯着眼前的被号称为“奇迹”的一幕。

艾莉卡依旧保持着双手伸出的姿势，双手的前端能够看到一团光芒——有如双手自己在发光一般。这股光芒将温暖传至了图尔斯的右脚，疼痛感由减轻转为渐渐消失。

“这就是……”

图尔斯不由得感动万分。

“真厉害……”

“已经不要紧了吧？”

当艾莉卡收回双手时，图尔斯已能如常站立。

“简直就是奇迹！”

“哈哈……”

望着图尔斯那感激涕零般的神态，艾莉卡不好意思地笑了。

“这么神奇的力量隐藏起来实在是太浪费了！请你一定要将这股力量带给世间……”

“那会给我带来困扰的。”

“怎么带来困扰……”

“很多困扰！”

艾莉卡头一次以强硬的口吻反驳了图尔斯的

话。虽然她并没有生气，但表情却充满了悲伤。

“啊……”

图尔斯一下被艾莉卡的话所震住，惊讶地打住了话头。

短暂的沉默支配了房间。

“您能听听我的事情吗？”

过了一会儿，艾莉卡以缓慢的口吻问道。图尔斯没有作声，只是默默地点了点头。

第十章

如果当一个人知道了一直以来和自己生活的双亲并非血亲的话，她会怎么办呢？

如果是个年幼的孩子，大概他会哭泣着询问理由吧。

当到了能够分辨事物的好坏是非时的岁数时，说不定她已经察觉到但却装作浑然不觉。

但是，如果一个孩子察觉了自己与双亲没有血缘关系并装作全然不知、之后若无其事地与双亲一起继续生活的话呢？幸福和艰辛，到底那一边的成分多一些呢？

艾莉卡正是这样的一个孩子。

自己并非芳婷夫妇的亲生女儿，这一点在她孩童时期就已经发觉了。那时虽然已经可以开始记事，但还并未到可以正确区分好坏是非的年纪。

尽管如此，艾莉卡依然保持着平常的态度，若无其事地和双亲一起生活着。因为她觉得这么做的话，深爱着自己的双亲会比自己过得更加幸福。

芳婷夫妇并没有亲生孩子。正因为这样，艾莉卡从小就得到了夫妇俩如亲生女儿般的疼爱和关怀。

并且，当“那件事情”发生时，夫妇俩拼了命保护了艾莉卡，全然不顾自己的立场和将来。

“那件事情”，当然指的是艾莉卡那奇迹般的力量。

最初这股力量只是治愈的能力。

当艾莉卡用双手触摸、抚摸时，伤口或者疾病就能够神奇般地治好——当这件事被人宣扬出去时，芳婷家被近邻的人围了个水泄不通。不，不光是近邻。一传十，十传百，结果仅仅数日，其他地方的人也纷纷在芳婷家周围涌现。

芳婷一家并没有对伤病员收取任何治疗费用，芳婷夫妇并不想用女儿来赚钱。

不久之后，只要艾莉卡走过的不毛之地，地下水就会涌溢而出，渐渐汇集成一眼眼清澈的泉水。

从这时候起，人们看待艾莉卡的态度发生了急剧变化。

当人类遇到了与所知的社会常识相去甚远的事情时，往往会产生尊敬憧憬或是恐惧害怕的心理。这一点只要看看生活在艾莉卡周围的人，就会一目了然了。

社会上出现了拥戴艾莉卡为新的耶稣的怪异宗教团体，以及惧怕艾莉卡、完全不敢接近芳婷家的这样两种极端对立的群体。这两种人的态度，到底将艾莉卡那幼小脆弱的心灵伤害到何种地步，是大多数人不难想象的。

一直守护着艾莉卡的，正是芳婷夫妇对她所倾注的全部的爱。

在充满各种欲望的人们面前绝不妥协、在充满恐惧心理的人们面前将女儿藏匿起来——对夫妇二人来说，艾莉卡是“上天授予他们的孩子”，同时



也是他们不惜一切代价也要守护的亲生女儿。

艾莉卡得知自己出生的秘密时，刚好就是这段时期。近邻的大人们喝醉了酒，便开始向周围的他人吐露芳婷夫妇的秘密，而艾莉卡则凑巧在角落里听得一清二楚。但是，艾莉卡没有将这件事告诉父母。这是幼小的她不愿让父母伤心而作出的选择——即使是自己了解到了这一事实本身，就会让父母陷入烦恼忧愁的困境之中，同时会牵扯出一连串的骚动——过去长时间被众多陌生人包围着生活过来的艾莉卡，早早地明白了这个结局。

之后欧洲大战爆发，而与其说是军方不如说是国家政府将艾莉卡包装出去一事，则发生在不久之后。这是为了受了伤的士兵们……不，确切说是为了提升国民和士兵的士气而策划的宣传活动。这其中，想必政府是不惜工本通过了大量的舆论工具和媒体来进行报道的。所谓“蒙马特尔的天使”，就是这样一个被政府操控的舆论所包装出来的存在。

但是，艾莉卡诚心诚意地去探望了受了伤的士兵，并为他们进行了治疗。

士兵们也打心底里表示感谢，将各种各样的谢礼送给了这位可爱的小天使。

尽管和士兵们之间的交流是纯洁无暇的，但遗憾的是，事情的结局却并没有那么美好。

随着媒体舆论不时的登场亮相以及为“不辞辛劳”地将艾莉卡的事迹大肆宣扬，周围的人们也渐渐地明白了政府所耍的花样。

艾莉卡并没能成为新的“白衣天使”。

周围的人看待艾莉卡的眼光越来越刻薄，各种尖酸苛刻的传闻开始在社会间传播，并美其名曰：“卖名行为”、“收取了高额回扣”、“诈骗犯”等等等等……

是芳婷夫妇的爱，使得艾莉卡的心没有朝着最糟糕的方向扭曲，但是艾莉卡所受到的精神痛苦，却是夫妇俩的爱所无法治愈的。

虽然在自己的面前总是有说有笑，但是夫妇俩烦恼、哭泣的身影，艾莉卡却在背后看得一清二楚。

由此，艾莉卡领悟到了一点——绝对不能再过着引人注目的生活了……

这一点，成为了她后来成为一名修女，进入修道院生活的关键所在。

第十一章

故事结束了，艾莉卡带着辛酸痛苦的表情注视着图尔斯。

“我一直在考虑一个问题：我到底是为了什么而获得这股力量的呢？神是为何要给予我这种力量呢？”

“……”

沉默的气氛又一次笼罩了房间。

“啊”

艾莉卡像是想到了什么，吃惊地叫出了声，接着微笑着又一次打破了沉静：

“但是，最近我觉得开始有些明白这个原因了。不过，我想这个原因也不能对他人吐露。”

“……”

图尔斯烦恼了起来。

当得知了艾莉卡的过去时，图尔斯明白了她为何不愿将自己的故事写成报道的理由。但是，他同时也认为，这个故事的内容，足以成为一则教训，向世间控诉人生的不公。

应该报道吗，还是不呢？是遵从杂志记者身分的使命感行动，还是按照一个普通人类的理性判断呢？

“……”

望着一言不发的图尔斯，艾莉卡说：

“我去取些什么喝的东西吧。”

说着，一路小跑似地出了房间。

“我……”

就在他喃喃地自问自答之时——

吱呀！

冷不防房间的门被打开了。

“嗯？”

这么快就回来了？离刚出去不过才一两分钟而已。

不过，随着目光的移动，图尔斯的表情变了。

“你们是什么人？”

一群凶神恶煞的男子破门般地一拥而入。这其中，也包括图尔斯之前在坡道上遇到的那几个男子。

“又是这家伙！”

“这家伙，果然是那个女人的相好！”

马上察觉到男子们所指的人是自己时，图尔斯不禁哑然。

不过，男子们会这样认为也是理所当然的。在这个时代，这个时间，一个男人待在年轻女子的房间里，这意味着什么？相信也没别的答案了吧。

“正好！”

一个头头打扮的男人瞪着图尔斯，露出了难看的笑脸。

“唉呀？”

回到房间的艾莉卡立刻察觉图尔斯不见了踪影。毕竟房间狭小，察觉到也是毋庸置疑的。

“图尔斯先生，您在玩捉迷藏吗？或者说您摔到哪里去了吗？”

大概没人能够理解艾莉卡为何问出如此奇怪的问题——尤其是后半句。不过，迟到一步的艾莉卡会对空无一人的房间迷惑不解也是理所当然的。不过，那怪异的思考方式的确很符合艾莉卡的风格。

“这是？”

在环望房间一圈后，艾莉卡注意到了放在桌上的信纸。

“你的恋人由我们照看着。如果你想他平安无事回来的话……”

内容的后半指明了加斯顿·巴里格利一家据点的地址。

没错，刚才闯入艾莉卡房间的那群男子，正是黑帮组织加斯顿·巴里格利一家的成员。在经历了前一次的羞辱之后，他们终于使出了强行绑架的卑鄙手段。

不过，阅读完这封绑架书的艾莉卡却对其无动于衷。

“恋人……到底是指谁呢？……啊，对了，一定是送信的人搞错了。”

艾莉卡完全没有察觉信中的含义，更没注意到对方将图尔斯错当成了自己的恋人。

“图尔斯先生已经回去了吗……真可惜这么好吃的布丁了。”

原本说是去取可口的饮料，而拿回来的却是布丁……只能令人断然下出结论：艾莉卡就是这么一个思想奇怪的少女。

艾莉卡一屁股坐到床上，勺起一块布丁便往嘴里送。

接着慢慢品位着布丁的味道。

“！”

不知是否是布丁引起了什么副作用，艾莉卡一瞬间瞪大了眼睛。

她猛然抬头，目光直视着刚才的那张绑架书。表情也变得与之前截然不同地严肃。

“不好！我得赶快去。”

看来艾莉卡的脑袋瓜也并没有想象中的那么糟糕，她连忙起身，慌慌忙忙地开始在房间的角落翻箱倒柜了起来。

第十二章

在塞纳河岸，有一座三层楼的古老建筑。那里就是加斯顿·巴里格利一家、也就是绑架书中提到的据点。

图尔斯被带到了一楼最靠里面的房间。从外表上看，这是似乎是一间宽敞、被各种豪华装饰所点缀的客厅。从窗户口探出头去，还能够遥望到座落于西岱岛的那座闻名于世的巴黎圣母院。

图尔斯正坐在一个豪华的沙发上，不过四周却被加斯顿·巴里格利的人层层包围着。

坐在他对面沙发上、一身健壮肌肉的男子，就是加斯顿·巴里格利一家的头目，加斯顿·巴里格利本人。

“欢迎光临，小白脸朋友。”

说话的声音也是那么的铿锵有力。普通的人在与他遭遇时，恐怕是绝对连正眼也不敢看他一下吧。这位头目的气质就是这么有威慑力。

但是，图尔斯却鼓足了勇气，与头目那锐利的双眼相对而视。身为新闻记者那最后的骄傲，在苦苦支撑着他的最后一道精神防线。

“我……我不是她的恋人。”

“……哦？”

“我只不过是想去找她进行采访。”

“过程是微不足道的。”

“什么？”

“身为侍奉神明的修女，她不会对别人的不幸而熟视无睹的。那个女孩一定会来这里。那么结果都是一样的，交易也就成立了。”

“交易？”

“以你的自由为代价，我要让她加入我的组织。”

“你、你想要把她怎么样？”

加斯顿微微眯起眼，直盯图尔斯的目光变得更加尖锐。

图尔斯那仅存的一点勇气像只泄了气的皮球般被急速削弱。

在那份勇气尚未完全扫光前，加斯顿说道：

“她的力量是莫大的财富。”

图尔斯张了张嘴，想要回答什么。正义感正促使着他想要作出反抗，但是，包围在四周的手下们，却又让他将到嘴边的话语强行咽了回去。

自己真的能够活着离开这里吗……等那个女孩到了这里时，自己是不是就会被杀死？不，话说回来，那个女孩会不会来这里还是个问题。毕竟自己和那个女孩只不过见了两次面而已，没有半点的关系。

持续承受着名为恐怖的压迫感的话，大概任何人都会抱有这样悲观而现实的态度吧。

将饱受着绝望折磨的图尔斯拯救出来的，是一道清亮的女声。

“晚上好——”

“！”

声音源自大门另一侧的至近距离。

“来了啊……”

正当图尔斯自言自语时，大门被打开了。

一群男子连滚带爬地进了房间内——是原本应该待机在玄关处的加斯顿的手下们。他们的神情充满着胆怯，吓得连站都站不起来。



寻着他们的目光望去，随后而入的正是艾莉卡。

“！”

当看清楚艾莉卡手中所拿的东西时，包括图尔斯在内，整个房间内的人一瞬间失去了言语，一时间房内鸦雀无声。

艾莉卡手中所持的，竟然是一把二连装的机关枪！

“你……”

加斯顿恶狠狠地从牙缝里吐了一句。

图尔斯身边的人立刻将手枪对准了他的脑门。

“我们可是有人质在手的！”

但是，艾莉卡对对方的举行毫不在意，旁若无人般朝众人走来。

“请你们赶快逃走吧！”

“不准再靠近了！再向前一步，你恋人的命可就没了！”

“恋人？这里有谁的恋人在场吗？那么，那个人也在这里了？”

“当然是指这个男的啊！”

“啊，图尔斯先生！原来你在这里啊。我还以为你已经回去了呢。”

艾莉卡不禁开怀地笑了起来。

“哦？”

当众人好不容易听明白她的话中之意时，所有人不禁下巴脱臼般合不拢嘴，半天吐不出一个字来。

艾莉卡并非完全明白了绑架书的含义，而只是单纯地以为有谁的恋人遭到了绑架——这么认为的话，应该没人提出反对意见吧……真是叫人哭笑不得。

“总之请你们快逃把！”

艾莉卡再度提出的请求让周围的人回过神来，他们情绪激动地叫了起来：

“混蛋！休想逃跑！”

“啊？但是，如果再不逃跑的话会很麻烦的！”

众人终于开始察觉到，对方根本是一个无法沟通和理解的家伙。因为提出赶快逃跑的，是艾莉卡自己……也就是说——

“请大家赶快逃走吧！”

“……”

没错，一直说着赶快逃跑的，并非图尔斯，而是艾莉卡。不，图尔斯大概也包括在内，但是，艾莉卡却是对着在场的全员说的……

“我从那封来信上感觉到了！绝对是那些家伙们的气息！我来了这里时就顿时明白了！这里似乎就是那些家伙们的老巢。”

“你这家伙，到底在说什么……”

众人们被艾莉卡的一番话搞得莫名其妙，但随即也被她的话给激怒了。人人脸上都带着杀气，战斗一触即发。

就在这时。

呀——

一声刺耳的尖叫突入了众人的耳膜，不，从感觉上来说，那股声音更像是直接冲击着大脑神经一般具有震撼力。

那是人类原始的恐惧本能。就像人类会无意识地对黑暗产生恐惧一样，在场的所有人都在瞬间深刻体会到了。

它们出现了。

“哇！”

该如何形容它们好呢？它们与所有地上的生物相比都似像非像——以两只脚站立，坚硬光滑的皮肤让它们看上去更像是虫类小型生物。但是，从外表上看不出它们的眼睛长在何处，反倒是一副如同鳄鱼般的大口显露出锋利的牙齿。亲眼目睹了它们出现的人，均无条件地产生了最原始的恐惧感。

“哇啊！”

众人们不约而同地发出了惨叫——面对人类时绝不会出现的惨叫。

强烈的恐惧心理瞬间支配了几乎在场的所有人。

（这些家伙是什么？不要啊！我没干过什么坏事！）

图尔斯也不禁恐慌起来。在他的视线中，那些靠近身前的家伙并非外形怪异的小动物，而是从小就经常听附近的神父所提到的、人类最忌讳的生物——恶魔。

虽然想逃，但身体却已不听使唤。

尽管这些生物已经明显地露出了袭击的意图。但是，在场的男子们，无一人能够作出反应。

除了一位女子。

“大家请祈祷吧！神明是一定会拯救我们的！”

是艾莉卡。少女仿佛没有看到这些生物一般，显得若无其事。

突然，她举起了手中的机关枪，毫不犹豫地开火了！

一阵阵的枪声，将男子们从束缚中解放了出来。

“呀！”

众人们再度惨叫起来，纷纷四处逃窜。身为首领的加斯顿和被当做人质的图尔斯则一动不动，茫然地注视着眼前的事态。

艾莉卡打出的弹丸变成了一道道光弹，刺入了“恶魔”的皮肤，将它们一一击飞。

“真是厉害……”

图尔斯感动地叹息道。

但是，加斯顿看到那些被打进墙壁的流弹时，脸上又一次浮现出了恐怖的表情。

“啊！白痴！那边有炸……”

加斯顿会恐惧是理所当然的，墙壁的另一侧，是一座秘密武器库，大量的炸药也储藏于此。

由二连装机关枪所射出的大量流弹，完美地命中了另一侧的炸药。

“成功了？已经不要紧了！这些家伙都已经被干掉了！”

艾莉卡兴奋地扭头对图尔斯和加斯顿说道。

BOOM……

一道雪白的闪光袭上眼前。

接踵而至的爆炸声，震撼了整个巴黎市区。

这一夜，加斯顿一家的据点从巴黎的塞纳河边消失了。

第十三章

“你不再给我撰写报道了吗？”

“嗯。”

塞纳河畔，艾莉卡和图尔斯再度见面。

那件事至发生已经过去了三天。

虽然那场大爆炸规模之大使得整个建筑物灰飞烟灭，但两人却仿佛没有受伤一般平安无事。

“这也是这个女孩的能力吧……”

图尔斯这么想到。

在那场爆风的冲击到来之前，自己先一步感觉到了一股温暖的光芒照耀着自己。好像位于身边的加斯顿也是如此。爆炸过后，包括艾莉卡自己在内，三人毫发无损地站立在废墟之中。

那时艾莉卡的话，自己恐怕永远也忘不了。

“我成功了。恶魔们已经被完全消灭了。这也一定是神明在守护着我吧。”

加斯顿被这场突如其来的冲击所击败，几乎处于精神崩溃边缘的他不久便遭到了警方的逮捕，罪名当然是那场大爆炸。没人怀疑那是艾莉卡的所为。

图尔斯也没有对警察提起这件事。不，即使说了也没什么用，什么恶魔出现之类的鬼话警察会相信吗？

艾莉卡对自己所干的事似乎完全没有理解，仅仅将其当成了一次行善行为。证据便在于，当时图尔斯向她问话时，她是这样回答的：

“对了，请不要再说什么。我只不过是做了件应该的事情罢了。不用将这事对任何人提起哦！”

（就算把这事写成报道，大概也没人会相信的吧……再说……）

凝望着一脸天真无邪、笑容可掬的艾莉卡，图尔斯感到舒畅无比，已经不想再去理会迄今为止所发生的一切。

“你说过，自己觉得自己的力量是有必要的。那就是指消灭恶魔的事情吗？”

“是啊！神也一定是为此才授予我力量的。因为，那个机关枪也是过去我治疗士兵们时得到的。那种武器一下子得到了那么多，也一定是为了现在而准备的。”

“说得……也是。”

已经不再觉得话题偏离了。此刻的图尔斯，也不禁由衷地感到，这一切都仿佛是上天的刻意安排一般。

只是，图尔斯此时此刻并没有因此而感到一切都结束了。

“那些怪物们到底是什么？”

“虽然我也不是太清楚，不过它们好像充满了恨意。好像对我们、对这个城市都怀着恨意。不过更具体的我也不知道了。”

待艾莉卡明白这一切都是一个名叫芭里西的来自过去的怨念时，已经是一段日子以后的事情了。

“我说。”

“嗯？”

“我已经不想和你再有什么瓜葛了。”

恐惧感已经支配了图尔斯。对那个时候的“恶魔”的感觉，以及对眼前这位灾难少女的恐怖。

对普通人类的图尔斯来说，连续的几次经历已经让他处于崩溃边缘。

“那种家伙在巴黎中还隐藏了很多吗？”

“你是说恶魔吗？是的！”

“……”

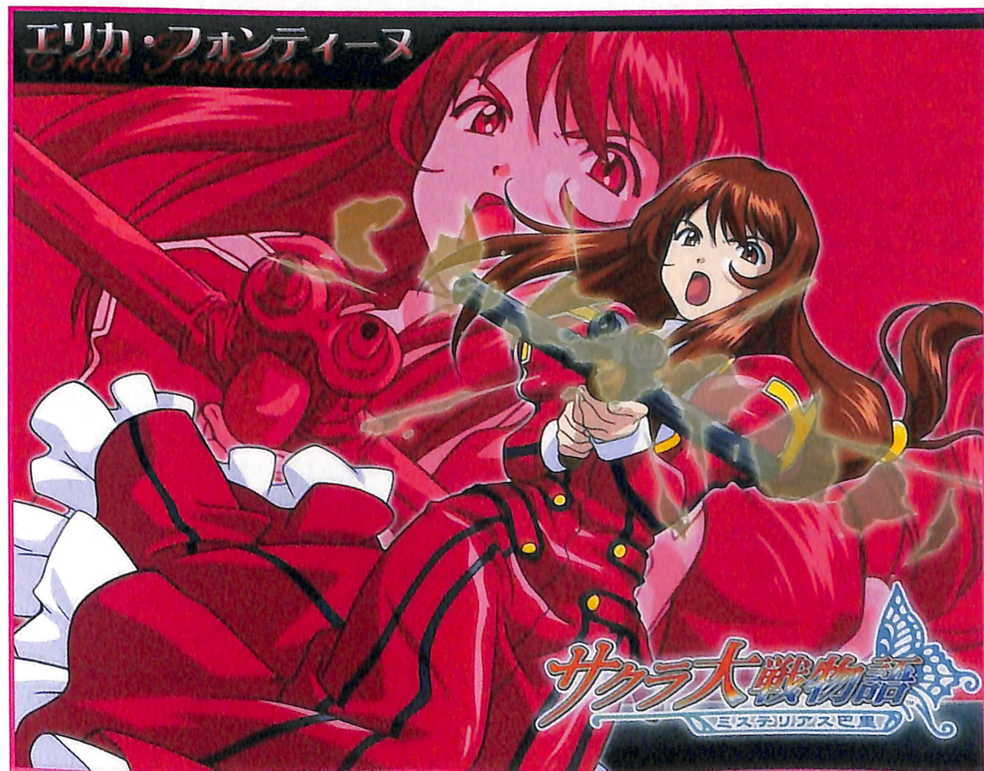
图尔斯不禁认真地在脑中反复着：远离巴黎吧！并且在翌日，他便将自己的想法付诸了实施。

与艾莉卡的邂逅，带给了他许些的成长，以及巨大的恐惧。这是发生在漫长人生中的一场不幸变故，他对此也只有认命。在那以后，世间再没有任何关于他的传闻出现。

艾莉卡则在这次事件之后，与改变了她命运的人物相遇了。

在教会祈祷之际，散发出灵力的她被一位贵妇人所发现。与莱拉克伯爵夫人——古兰·玛的邂逅已经迫近……

THE END





"我们中国人不是东亚病夫！"——1973年，一位充满着爱国血性的中国人，凭着自己的动作电影向全世界发出了这样激愤的呐喊。而这一声呐喊，也从此揭开了华人武术家在世界舞台上的表演序幕。可以说，正是他以动作电影为媒介，也以超人的毅力和顽强不屈的精神，向全世界展示这么一个道理——黑头发、黄皮肤的中国人是不可战胜的。在世界范围内，只要提起他的名字，没有人不会由衷地表示敬佩。他，就是被后人称为"功夫之王"的一代武学宗师——李小龙。

转眼间，岁月逝去已近四十载，但时光的流逝却丝毫没有动摇他在世界范围内的影响力，在无数的影迷心中，李小龙生前所拍摄的动作影片已经被奉为传世经典。但是，在全世界武迷看来，李小龙一生中对人类做出的最大贡献，莫过于他所创造的传奇武技——截拳道。

摄影：黄金IC
协力：李小龙截拳道国际俱乐部
资料整理：史旭光（李小龙截拳道国际俱乐部中国区主教练）
动作示范：史旭光、朱鹏 ■ 绯寒

撼天之道 系列之六

龙吼 论截拳道

每种格斗流派都拥有自己的格斗理念——以踢法著称的跆拳道讲究以腿为主，双手为辅；以刚猛闻名的空手道讲究一击必杀；而以凶狠的实战技术被世人所知的泰拳则重视用最简单有效的动作发出最强力的重击。换言之，任何一种格斗术，都是在基于自己流派的基本格斗理念上，再对修炼者加以技法与实战培养的。因此，每种格斗术才会具有与众不同的独特风格。

然而我们今天介绍的武道则与其他流派有些许不同。它吸取了中国北派腿法以及法国腿击术的技术精华，在重视远距离的站立打击技巧的同时，又融合了泰拳内围作战以及传统咏春拳近身打法的精髓。近身时的摔法以及各种迅速制敌于一招的关节技全部在它的技术范围之中。在综合了各流派长处的同时，也对其进行了调整与改进，使其更具威力。换句话来说，这种武道乃是一种讲究综合技术的格斗技巧，它可以使你在任何情况下，以各种不同的有效技巧击败对手。

毋庸置疑，正是这种格斗术让全世界第一次具体地认识了"中国功夫"。而它则拥有一个响亮的名字——"截拳道"。

说到截拳道，以它为题材的影视、文学、动漫以及游戏作品实在是数不胜数。但是，这些作品在让大家认识了截拳道的同时，也不免对观者或多或少地产生了些许误导。在这些作品中，往往会将截拳道描述成战无不胜、无坚不摧的传奇武术。毕竟，娱乐以及文学中所更注重的，更多的是截拳道所提倡的武学精神而并不是具体技术。因此，大众往往会将截拳道简单定义为"一个上身赤裸的肌肉男子，手持双截棍，口中不断地发出阵阵怪叫或是哼哼哈嘿的怪异造型。"这也难怪，毕竟在大银幕中小龙哥为我们所带来的经典形象早已深入人心且不可磨灭。它就像一个特定的符号，只要见到它，人们就会自然而然地将电影、双截棍、李小龙、截拳道联系在一起。但艺术毕竟是艺术，如果说想要单单从影视角度来了解截拳道，自然是不完整的。但不可否认的是，李小龙的动作电影的确是给日后的影视、动漫、游戏等文化产业带来了深远的影响。

从我们所熟悉的诞生于1983年的《北斗神拳》中那疯狂怪叫的无敌肌肉男健次郎，到《通灵王》中创立"导弹道"的香港功夫高手李白龙，亦或是当下红得发紫的少年漫画《火影忍者》中的热血小子李洛克等角色来说，都或多或少地散发着李小龙和截拳道的影子，而在无数影视作品中，也都不约而同地将李小龙与截拳道奉为东方功夫技击的代言者。

记得去年《功夫》在内地上映时，周星星曾坦言，《功夫》其实是一部向自己的偶像李小龙致敬的影片。而被称为"电影鬼才"的美国大导演昆汀·塔伦蒂诺，在其经典作品《杀死比尔》中，干脆让女主角乌玛·瑟曼穿上了李小龙标志性的黄色紧身衣，模仿起1973年李小龙在《死亡游戏》中的经典造型，以此表达自己对这位功夫之王的敬意。这一切的一切，不得不让人感叹李小龙的截拳道对后世巨大的影响力。

然而，由于截拳道创建的时间比较晚，早期的游戏中关于截拳道的记载还是空白一片。反而在1973年李小龙去世之后，截拳道才开始逐渐被世人所熟悉，于是，无论是游戏制作人还是动漫作者们开始纷纷开窍，无数流派设定为截拳道的角色、甚至干脆将李小龙搬出来作为主角的游戏开始纷纷涌现出来。（在下还清楚得记得自己接触的第一款关于截拳道的游戏，是在SFC上用小龙哥痛打外国水兵……）

其实在那个信息闭塞的年代，何为"截拳道"我们根本无从得知，但是却已经对李小龙这个名字有所知晓，在年幼的我们心中，李小龙自然是一位民族英雄式的人物，而他的名字也变成了一个符号，会随着时代的更新，在一个又一个游戏角色的身上延续下去。

记忆里街机游戏中最早出现"李小龙"的形象的游戏是那款动不动就砍头卸腿的《致命格斗》，俗称"真人快打"，那个叫刘康的角色与李小龙一样有着敏捷的身手、轻盈的脚步外加怪异的叫声。之后又有《世界英雄》中的人气角色金龙。无





论从外形上还是技术上，金龙都要远超刘康。后来，Capcom的《超级街头霸王ⅡX》横空出世，其中的功夫明星飞龙也随之飞入了我们的视线。Capcom还真狠，干脆连李小龙的身分背景也照搬了，塑造出了玩家们更为熟悉的仿李小龙的游戏形象。

随着时间的迁移，格斗游戏也在不断地以令人乍舌的速度更新着自己，无论是画面、内容还是基本的游戏理念。因此我们一次又一次在最新次世代主机中见到了越来越多的"李小龙"形象。如今，3D格斗游戏中的三大支柱《铁拳》、《VR战士》和《死或生》中，也纷纷出现了洛、杰克、李剑等众多截拳道高手的形象，而他们在游戏中的身手也不再是简简单单地一拳一脚加几声怪叫，游戏制作人们充分地利用了技术优势，将截拳道的近战远打在游戏人物身上体现得淋漓尽致。也许正是因为游戏素质不断提高，才给了众多截拳道高手们充分展示自己全面技术的舞台。也让众多格斗游戏玩家能够在游戏中接触到更加真实的截拳道。

其实，真正的截拳道并不只是像电影与游戏中所描述的那样简单与直接，它的体现也不仅仅局限于快如闪电的腿法和那虎虎生风的双截棍。如果给它下一个定义的话，那截拳道则可以看作是中国传统武术与现代搏击技术的完美结合。之所以说它包含了传统武术，是因为截拳道技术中融合许多中国咏春拳和北派功夫的技术；说它结合现代搏击技术，是因为它也吸收了法国腿击术、泰拳、柔道等众多海外搏击技术的精华。在此之上，截拳道巧妙而完美地将多者合为一用并加以改进，使其无论在近战或是远战上，都可以以最有效的打击技术将对手击败。因此，在世界武坛百家争雄的今天，世人得以在格斗场上见到这样一种源自东方的格斗术——无论对手如何强大，截拳道的传人都可以化为翱翔于天边的苍龙，以其无以伦比的力量与霸气，向对手发出足以致命的震天嘶吼……

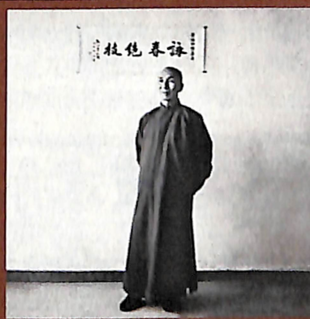
一、截拳道的前身——咏春拳

截拳道从创立至今，时间并不长，还不到40年的时间，因此也就谈不上具有深远的起源，不过，由于李小龙最初是由学习咏春拳而接触的武术，并且在截拳道的腿法以及实战理论中都融合了大量的咏春拳的元素，再加之其恩师叶问先生对其最早灌输的武术思想，因此，无论是在振藩功夫时期，还是在创立截拳道之后，咏春拳都对李小龙的格斗思想产生着巨大的影响。

关于咏春拳的起源，中国传统武术界一直有着很多种说法，而最被认同的一种说法认为：咏春拳为少林嫡传武技之一，创始人为一代武术宗师严咏春。严咏春原籍广东，天资聪颖，自小便跟随少林高僧五枚大师学艺。甚得五枚大师喜爱，一次严咏春偶见蛇鹤相斗而悟出一套拳法，经师父指点后终成绝技。在请求师父为拳法赐名之时，五枚大师便以严咏春之名命名此拳法，咏春拳由此而来。

在中国传统武术当中，咏春拳称得上是一种十分科学化并具有实战性的拳法。其刚柔并济、攻守兼备，并且拥有许多独门的绝技——例如李小龙日后名震天下的寸拳，就是源自咏春拳中的寸劲。另外，截拳道中所遵循的中线进攻、肘不动、四门防守等原理也是源自咏春拳。

因此，在日后李小龙所创立的截拳道中，还依稀透露着咏春拳的影子……


▲咏春拳宗师叶问。


▲李小龙练习咏春木人桩。

二、截拳道的相关知识

在影视与其他娱乐作品中，截拳道常常被过度夸大并有虚构成分，因此，试图通过影视作品或者游戏来认识截拳道的人们通常会无意地接受一种间接性的误导。所以在正式接触截拳道实战技术之前，我们先来了解一些真实的截拳道文化，希望能让各位了解到什么是真实的截拳道。

（1）什么是截拳道？

究竟"截拳道"这三个字要如何解释呢？

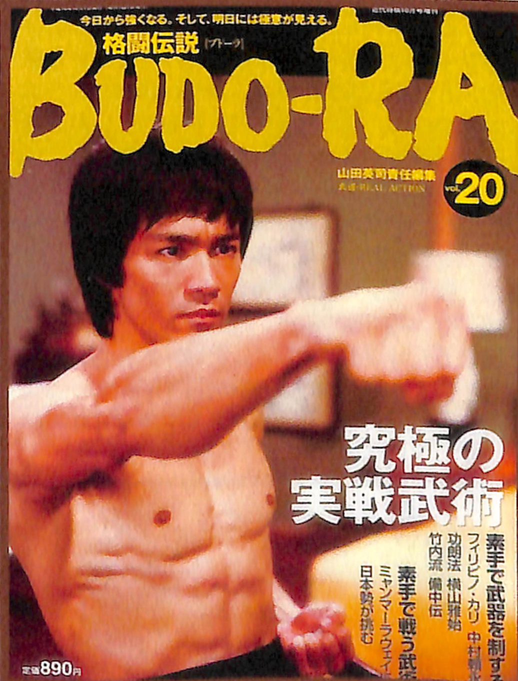
如果按照李小龙的原话来解释，那就是："the way of intercepting fist"，翻译成中文为"将拳拦截住的方法"，在好莱坞电视剧《盲人追凶》中，由李小龙所扮演的主角的武术老师曾经向主角解释过截拳道的含义："它就犹如拳击中的左刺拳，可以在拦截住敌人进攻的同时，对敌人加以重创。"而《盲人追凶》系列的第一集的名字，就叫做"the way of intercepting fist"。因此，"the way of intercepting fist"这句话也可以看作是截拳道技术的格斗理念。

（2）截拳道的级别

这个应该是很多人都不知道的——包括做本篇专题之前，连笔者都不知道——与其他武道一样，截拳道中也存在着不同的级别。

截拳道总共分为8个级别。并且都有与之相对应的标志。在这里，截拳道就与其他武道区分开了，它不是以腰带的颜色来区分，而是通过不同的标志来区分——第一级为一个空白圆圈，这象征原始的自由无羁状态。第二级是用绿、白二色阴、阳箭头曲线环绕绿、白二色的太极图。第三级以紫色和白色代表阴阳。第四级是灰色和白色。第五级是红色和白色。第六级是金黄色和白色。第七级是红色和金黄色，也是振藩国术馆的标志。第八级也是最高的，是一个金色空白圆圈，返璞归真回复到原始的状态。换句话说，所有前面所讲的等级都只是用于清除糟粕。

然而，由于李小龙的英年早逝，截拳道最具权威性的等级考试因此被迫终止，而获得李小龙亲手颁发截拳道级别证书的只有伊鲁山度（三级）和黄锦铭（二级）二人。

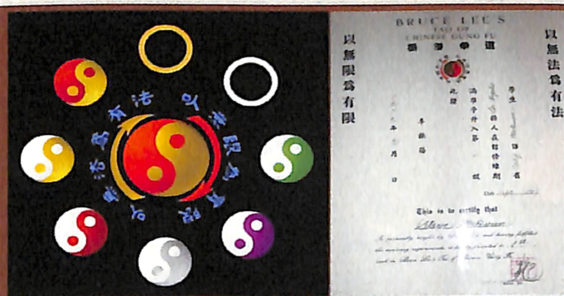


现如今，为了使李小龙的截拳道有更好的发展，更系统的传承，国内外的截拳道师傅们认识到了有必要从新施行等级考核制度。于是，终止

了多年的截拳道等级考核制度又得以恢复起来。在国外截拳道界的等级考试不是统一的。伊鲁山度师傅的概念派有自己的一套考核制度，黄锦铭师傅的原始截拳道有自己的一套考核制度，二者是不一样的。但有一点是一样的，都是只有8个级别，而且6、7、8这几个级别都是荣誉性的，前面的几个都是要每年考核的。

在中国李小龙截拳道总会，也有一套正在试行的级别考核制度，共有8级别，5级以上是荣誉性的，5级是正式教练，5级以下是需要每年注册考核的，达到3级之后，可以去授课。每个级别又分为几个小的层次（黄锦铭师傅的原始截拳道的考核就是如此），定期的考核，借以来督促学员的上进。

可以说，截拳道的级别是代表了截拳道界以及你的师傅对你的一种认可，而获得更高的级别并不是截拳道修行的真正目的，它真正的含义，是激励着一名优秀的截拳道修炼者不断地完善自我以及超越自我。



▲截拳道的八级标志图。　▲史提夫·麦昆的等级证书。



■伊鲁山度携弟子的鞠躬抱拳礼。



▲振藩礼的标准动作。

（3）截拳道的礼仪

截拳道在重视实战性的同时，也是非常注重对修炼者礼仪素质的培养。由于对截拳道的误解，很多人会认为截拳道只是用来打架的技术，并没有其文化和素养，而事实并非如此。

李小龙在创立截拳道之初，就建立了非常严格的礼仪制度，意在使修炼者们可以从武技和修养两方面共同提高，而不会成长为一个只会靠蛮力打架的武夫。曾经有一次，李小龙的名人弟子史提夫·麦昆认为只需要学习实战技术，而没有对老师施礼，因此受到了李小龙的严厉批评，这也从另一角度可以看出，在李小龙眼中，无论是名人弟子也好，普通学生也罢，只要身为截拳道修炼者，就一定要贯彻礼仪规范，这是一名截拳道修炼者所必备的修养与素质。

值得一提的是，截拳道的礼仪是十分具有中国特色的，那就是中国传统武术中的抱拳礼。相比跆拳道的鞠躬礼与空手道的OSU，截拳道的礼仪显示出了浓郁的中国特色。礼仪共为两种：振藩礼与鞠躬抱拳礼。其中振藩礼适用于上课前，教师与学生共同向创始人李小龙致敬，以及上、下课前师生之间的相互行礼；而鞠躬抱拳礼则用于授课中教师指导学生动作时，学生向教师的答谢，和在对练中对对方的行礼。

可以说，截拳道中的礼仪是一种从截拳道而繁衍出的文化，也是用以培养修炼者与老师、同学与对手之间相互尊重的重要方法，学生在学习礼仪的过程中，会逐渐懂得对他人的尊重，因此，截拳道中的礼仪就可以视作每位截拳道修炼者修习生涯中的第一课。（《铁拳5》洛的胜利姿势中，就出现了非常标准的抱拳礼。）

三、实战截拳道基本技术解析

好了，在大致了解了截拳道的相关知识之后，我们再来看一下截拳道中的基本技击技术。

（1）实战式

截拳道中的实战式被国内翻译为“警戒式”，而李小龙则直接按照粤语发音为“BI-jong（摆桩）”。它的形成是咏春拳、拳击、西洋击剑三者融合的产物。强调强手置前、侧身对敌。具体动作要领如下：收腹、两肩内卷，自然含胸、拔背、敛臂，整体犹如“猫”一样，有随时捕捉老鼠的感觉，时刻戒备着，要向弓（待拉满的弓）一样，随时准备如离弦之箭一般迅猛。两手自然抬起，腋下含空，肘尖下坠，以防护两侧软肋；两膝平行，两腿微微弯曲，保持弹性，便于移动。重心五五分落于两腿之上，而50%的重心又分别落于两脚的前脚掌上。两手共同守护住中心线（这点与咏春拳类似）。抬起前手的同时，前肩微上移，下颌回收。



这就是截拳道中的实战姿势，与游戏和电影中的截拳道高手相比，也许不是那么潇洒，但是却是在实战中绝对实用的起式。

（2）步法

步法是任何一种武道都非常注重的修炼项目，因为如果没有好的移动，就没有好的进攻与防守，截拳道自然也不例外。对于讲究以拦截对手攻击作为进攻理念的截拳道来说，步法的运用自然更为重要，它的形成可以明显看出截拳道强侧置前、侧身对敌、守中用中等特征。

截拳道中的主要步法包括推步、拖步、前刺步、侧步、钟摆步、斜进步、环绕步等。而在实战中，运用得最多的步法应该是推步和侧步。

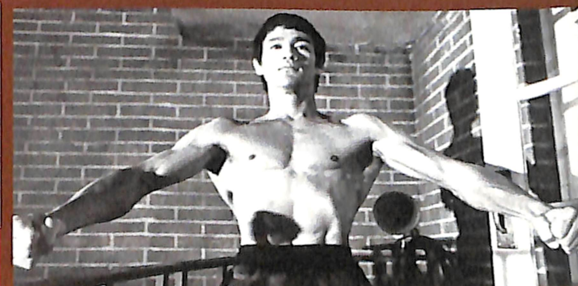
推步是一种用来接近你与对方距离的步法，虽然在实战中，主动拉近与对手距离的步法并不多，但是如果想要衡量自己进攻距离的话，推步是最好的选择。

至于侧步，李小龙曾经说过：“侧步能够转移体重和换步且又不至于失去平衡。”由此可以看出，侧步是主要用来闪躲对方的攻击和创造自身攻击的机会，是一种由防转攻的主要手段。

如果各位在玩格斗游戏的时候细心一些，就会在众多游戏中的截拳道高手的动作中发现这些步法。

[腰马合一]

各位不要怀疑，你没有看错，在下并没有向各位做周星星的电影宣传。“所谓腰马合一呢，就是我心目中浩气长存滴已故伟大武术家李小龙先生解释过滴……”周星星这句在《少林足球》中的台词其实并不是虚构的。当然，腰马合一并不是用来踢球滴，它可以被看作是截拳道中的一种发力原理。也可以简单解释为“步法与腰力在任何技法中的整体运用。”换句话说，截拳道中那强有力的拳法和腿法，都是以腰马合一来作为发力重点的。



（3）拳法

在任何一种武道当中，拳术都是作为最基础的技术出现的。它的力量虽然并不是最大的，但是在实战当中，熟练的拳术却可以起到非常关键的作用，无论是作为牵制对手的手段还是攻击对手的方法，拳术在各种流派的武道体系中都占有很大的比重。（南派传统功夫都称呼‘拳’为‘捶’，李小龙少时习练咏春拳，故沿用其称呼）。

冲捶：这是截拳道中的主干拳法。也是截拳道中最为常用和重要的拳法。取两点间直线最短之物理原理，因此截拳道之冲捶多从中线直接打出，也就是其他武道中的直拳攻击。也是游戏角

色们最普遍的攻击拳法，例如《铁拳》中洛的站立左拳。

挂捶：截拳道中突出速度的拳法，着力点为拳峰。多用来对对方的太阳穴以及面颊位置进行打击。使用此拳法往往令对手防不胜防。

钩捶：如果说冲捶是以直线取胜的话，那么钩捶则是典型的弧线作战。来源于拳击，（咏春、拳击、击剑为构成截拳道的三个重要元素）但在配合了咏春的守中用中等攻击理念后，使其于拳击又稍有不同。这也是体现截拳道与咏春所不同之处，直弧是构成整体的一部分，不可分割。它是一个整体，犹如阴阳一般。直线攻击有其优点，但弧线攻击亦有其益处。在游戏中洛的↘LP>RP>LP的第三击，就是稍做夸大了的钩捶。

标指：截拳道的标指源自咏春拳，但在融合了击剑的一些技术特点以及要领之后，使其脱胎于咏春，而成为截拳道标志性的技术动作之一。它是截拳道上肢最长的攻击武器，多用来进行直接攻击对方的眼部以及达到虚晃近身攻击之目的。



（4）腿法



腿法是很多格斗技中最为重视的一项技术，因为它掌握着自身最大的攻击力度以及实战中的距离。截拳道中的腿法，是一种充分融合了中国传统北派功夫与法国腿击术精华的腿法。值得一提的是，与电影中李小龙脚脚不离对方头部的做法不同，真正的截拳道，是不提倡在实战中使用高段腿法的，因为贸然使用高段腿法会使自己的重心变得不稳，若此时被对手抓住机会反击的话，后果是很严重的，因此，小龙哥在《死亡游戏》中高段腿法踢击贾巴尔的经典一幕，我们只有在影片中对其膜拜了……

下面我们来了解一下截拳道中的基本腿法。

踩踢：踩踢主要是后脚踢击对方的胫骨或膝盖，起到拦截和重创作用，一般可以看成是一种可以体现截拳道理念的腿法，在影片《猛龙过江》中李小龙使用多次这种腿法。

踩踢：踩踢与踩踢类似，但是不同的是使用前脚来拦截对方的攻击，攻击点同样是胫骨和膝盖，甚至是对方支撑后腿，例如在《死或生》系列中，李剑的下段返技，就是很标准的踩踢。

钩踢：钩踢是一种多变化的腿法，可以根据出腿的高低不同，分别可以踢击对方的胫骨、膝盖、裆部、腹部以及头部。

侧踢：众所周知，李小龙平生有三大绝技被人们所津津乐道——寸拳、侧踢、双截棍。而这其中，又以凌厉而迅猛的侧踢最被人所称道，因此，侧踢也就成为了截拳道中最具有代表性的技术动作，而现实中截拳道的侧踢是什么样子的呢？

在截拳道中，侧踢是非常重要的腿法，因为一个熟练的侧踢往往可以起到决定胜负的作用，而侧踢又分为低、中、高三种，按照截拳道的格斗理念来说，高位的腿法是不被提倡的，因此，我们在实战中往往看到的都是截拳道中的低、中位侧踢。当然，高位侧踢的杀伤力的确很大，因此，自然需要更加艰苦的练习。

游戏中也有许多大家熟悉的经典侧踢动作，例如《铁拳》中洛的33LK以及《VR战士》中杰克的胜利POSE，都是非常典型的截拳道侧踢动作，而大家最为熟悉的侧踢，应该就是李小龙在其影片《猛龙过江》与《龙争虎斗》中那两记势大力沉的踢击了吧。

截拳道中的侧踢，是一种力量与速度的完美结合，李小龙曾经在一次为香港综艺节目《欢乐今宵》的表演中，凌空侧踢击碎了一块厚度为5厘米的木板，要知道，如果只有速度，木板不会粉碎，而只有力量，会踢不到目标，只有将二者完美结合，才能做出最具杀伤力的侧踢。



（5）其他攻击技术

截拳道是一种讲究全面而整体攻击的武术，除了普通的拳法和腿法之外，还拥有很多其他的攻击方式、其中包括肘、膝、肩顶甚至是头撞，以及使对方失去中心的绊摔，甚至是用来固定对方，使其失去反抗能力的锁技等等。因为李小龙也曾经与多位武学宗师切磋学习，因此，就将众家之长融合到了自己的截拳道之中，使其更具备了全面的攻击技术。这一点，是任何一种武道所不具备的。











(6)组合

没有想到吧，截拳道中存在着非常丰富的连续攻击手段，被称之为"组合"。

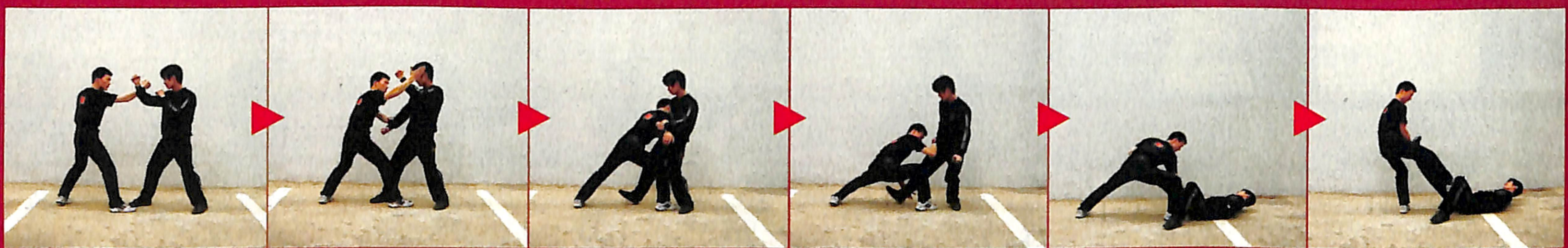
将所有修炼的截拳道技巧融合在一起，根据对手的不同状况来组合使用，这就是其精髓所在，就犹如《铁拳》中的十连技。但是不同的是，真实的截拳道组合可以根据情况的不同而随时改变招数，力求在最快、最有效的攻击下击败对方。接下来我们来看两组截拳道的组合技，各位可以与洛的十连技对比一下，是不是有着许多相同之处呢？

以上就是截拳道中的基本技术，从上面的技术分析中不难看出，截拳道是一种非常全面的搏击技术，近战远打，都可以延伸出相应的技术手段。而其中的连续攻击更是千变万化。因此，无论是在擂台比试，还是街头实战，截拳道的各种技术都是以击败对手为最终目的，当然，任何一种武道都不是万能的必胜之法，在瞬息万变的实战中，能够熟练地运用修炼的技术、以及保持一颗勇敢而坚韧的心，才能够成为最终的不败王者。

组合一



组合二



四、苍龙之魂 李小龙生平

众所周知，从1967年创立截拳道，至1973年去世，一代宗师李小龙的一生是非常短暂的，而正是由于创立者的英年早逝，也就使得刚刚创立不久的截拳道在发展上受到了很大的制约。因此，截拳道并没有像其他武道一样，由创立者所领导，逐渐向世界范围发展，而截拳道在日后的发展，则更多的是由李小龙的弟子们不懈努力的结果。

大部分"龙迷"对李小龙的认识，还大多停留在他众多影视作品中，这也就在无形中将李小龙慢慢神化，使其变成了一个完美且遥不可触的"神"。当然，在心中将偶像完美化是每个人必然的潜意识，如果你也是这样仰视着这位"功夫之王"的话，那么就请读完下面的文字，也许在读完之后，它会使你重新认识这位伟大而又平凡的武术家。

1940年11月27日，美国加州三藩市(旧金山)唐人街的杰克森街东华医院里，随着一声响亮的啼哭声，一名华人男婴降生了。孩子的父亲，就是当时著名的华人影星李海泉。喜得贵子的李海泉在经过深思熟虑之后，决定为其子起名为"振藩"，其意为"振兴三藩市"。但令李海泉没有想到的是，在这个男婴长大成人之后，他的名字不但威扬三藩市，更是让全世界为之疯狂。

也许，上天注定小振藩天生就是一名出色的演员，1941年2月，在电影《金门女》中，父亲李海泉有几个镜头中怀抱着一名婴儿，而这名婴儿，就是刚刚出生满三个月的李振藩。虽然只是短短的一个几个镜头，但这却是小振藩的首次出镜。

1946年，6岁的李振藩正式出演其首部影片《细路祥》，并在片中有着不俗的表现。影片拍摄结束后，《细路祥》的漫画原作者袁步云为小振藩取了另外一个被世人所熟知的名字——李小龙。

而从1946年一直到1959年这13年的时间里，由父亲李海泉引见，少年时期的李小龙参与了十几部影片的拍摄，其中包括主演《雷雨》与《人海孤鸿》。虽然李小龙在所参演的大部分影片中并不是主要演员，但是这些影片的拍摄，为李小龙日后的演艺生涯打下了基础。

★你所不知道的李小龙

也许大家对李小龙的功夫片非常熟悉，但是其实李小龙在拍动作片之前，也是一位非常出色的演员。他在《雷雨》中饰演二少爷周冲其演技深受好评。

然而，众所周知，世人熟悉李小龙，并不是单纯地从其在影片中的表演，而更多的是他的"功夫"当中。但如果要提起李小龙第一次真正接触到武术，那还是在1954年。当时，不满14岁的李小龙经由好友张卓庆介绍，拜入咏春拳名师叶问门下，开始习中国传统咏春拳。而正因如此，人们才会在李小龙日后所创立的截拳道中，发现深厚的咏春拳底蕴。

在最初习武的过程之中，叶问先生不但传授了李小龙各种咏春拳的招式，更使其领悟到了"天下莫柔于水"的道理，告戒他练武不能过于求成，这使年轻的李小龙在思想上对武术又有了更深一层的认识。

在与叶问先生学习了一年之后，1955年，李小龙的师兄黄淳梁开始代师授拳，并经常带着李



小龙外出与其他门派切磋技艺，使李小龙受益匪浅。

在学习咏春拳期间，李小龙还在哥哥的指导之下学习击剑，这段学习经历，让李小龙接触到了咏春拳以外的虚击、攻防节奏和步法以及完善护具的重要性，为以后创建自己的功夫体系埋下了伏笔。（据李小龙著名弟子黄锦铭回忆，李小龙光是收藏的击剑方面的书籍就有200多本。）

★你所不知道的李小龙

李小龙的确是一名多才多艺的武术家，除了在武术上的造诣之外，李小龙还是位"舞"林高手。1958年底，李小龙曾荣获香港恰恰舞冠军。

1957年11月22日，黄淳梁在参加于台湾举行的"台港澳国术比赛"中被当时有"脚王"之称的台湾拳手吴明哲击败。师兄的落败对李小龙有着很大的影响，由此便产生了希望接触其他门派武术的想法。

1959年初，李小龙的这个宿愿得以实现，在赴美前期，其父好友同时也是国术名师邵汉生先生开始指导李小龙练习了北拳基本功、功力拳、节拳、北派螳螂拳、八卦刀、五虎枪等套路。在李小龙习拳的两个月零三天里，除练拳外，邵汉生先生还乘早茶聊天之便向李小龙讲解武学拳理、练功法门、武林佚事、前辈事迹以及各门派的武术特色。这些均对李小龙起了很大的影响，这些资料李小龙曾认真梳理，并准备编辑出书，唯因日后事业方向以及时间的原因，而无法出版，这些资料后收录于约翰·力托所编著的《THE TAO OF GUNG FU》一书。同时在赴美之前的这段时期，李小龙亦经常去书店搜构各种相关武术的书籍。由此可见，李小龙对传统武术是相当重视的。

1959年4月29日，李小龙乘"威尔逊总统号"客轮离开香港。5月17日，抵达美国加州三藩市（旧金山）。

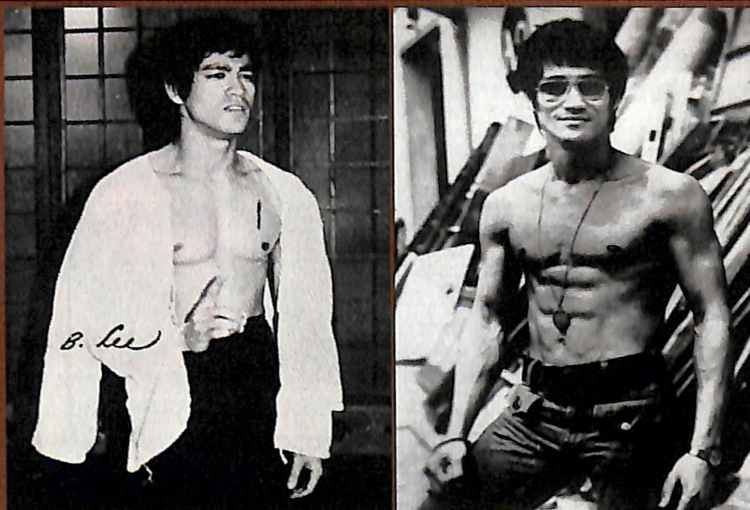
1959年9月，李小龙由三藩市到华盛顿州西雅图市进入爱迪生技术学校就读，在校期间，李小龙通过办恰恰舞培训班赚取生活费用，但后来，因发现学生对武术更为感兴趣，遂改为授武。在授武过程中，李小龙从学生身上亦学到了不少其他的武术技巧。在这段期间，李小龙的授课内容不停地发生变化，与最初的咏春拳已稍有不同，便以自己的名字来命名自己所教授的武术体系为'振藩功夫'，但咏春拳仍占据其主导地位。

★你所不知道的李小龙

1961年，李小龙被西雅图华盛顿大学录取。他所选修的课程并非是武术课，而是心理学、领导才能、舞台演讲、中国文学、绘画、体操与摔跤等科目。1963年9月，更是选择了哲学作为主修科目。

在这段时期内，李小龙接触到了柔道。同时，李小龙美籍日裔弟子木村武之亦在这段时期







开始跟李小龙学习，并提供其店铺背后空地给李小龙做临时武馆。而李小龙的名气也逐渐开始在当地的华人社区中散播开来。

1962年4月，第一间用李小龙名字命名的"振藩国术馆(JUN FAN GUNG FU INSTITUTE)"在西雅图唐人街书楼地下室成立。期间，奥克兰武术界知名人物曹亚伦(ALLEN JOE)的前期拜访，约同好友柔术专家威利·杰伊(WALLY JAY)共赴西雅图见李小龙。奥克兰武术界知名的华人武术家严镜海在此期间正式拜入李小龙门下，成为李小龙最重要的弟子之一，也是日后奥克兰振藩国术馆的助教兼合伙人，而威利·杰伊则成为李小龙的忘年挚友。

1964年8月2日，李小龙应邀出席在加州长堤举行的"国际空手道锦标大赛"，并在大赛上做闭目　手、锁臂直踢、单手三指俯卧撑、后发先至等技术表演，引起空前轰动。第二天，位于奥克兰的"振藩国术馆"正式开班授课。

然而，由于李小龙打破了武术界的成规，坚持传授外国人中国功夫，而引起了传统国术界地不满，在经过协商之后，国术界决定给李小龙一个教训。但是没想到的是，李小龙以自己惊人的实战能力击败了所有来犯的对手。不过，虽然大获全胜，但因打斗时间过分拖长与他快打速胜的理想状况相去甚远而引起他对自己所习武术以及传统武术套路进行了深刻而彻底的反思，这也是李小龙的武学体系由"振藩功夫"演变到"截拳道"的一个转折点。

1965年，李小龙在给弟子的书信中第一次提出了截拳道的武学纲领——"以无法为有法，以无限为有限"。

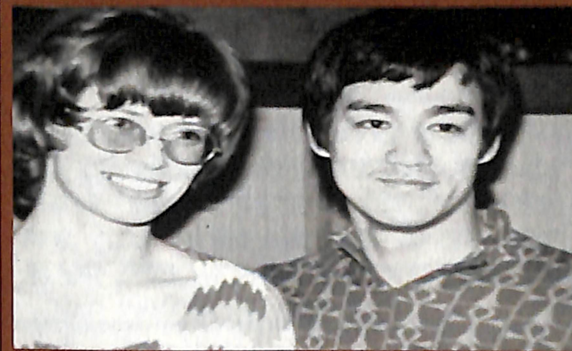
1967年2月5日，李小龙生平所开办的最后一间"振藩国术馆"，在洛杉矶唐人街的书院道628号地下室成立。

1967年7月，李小龙为自己创立的武术新体系正式命名为"截拳道"(JEET KUNE DO)，并在同年10月号的《黑带》杂志上正式对外公布自己武术体系的新名称。这也是截拳道第一次以正式武道身分亮相于世界武坛。

★你所不知道的李小龙

1966年4月30日，李小龙在漫画改编剧《青蜂侠》中出演片中配角"加藤"，片中打斗场面由李小龙负责。值得一提的是，在后来李连杰电影《黑侠》中，其造型正是借鉴了李小龙在片中的装束。

然而，正准备在世界武坛上大显身手的李小龙没有想到，艰苦的训练使自己武艺增进的同



时，也给身体造成了非常大的伤害。1970年夏天，李小龙因进行蹲举训练时受伤，医院诊断为脊椎骨神经永久性受损，这也意味着李小龙将不得不放弃武术。但是令人难以置信的是，李小龙颠覆了医生的诊断，以自己顽强的意志和信念与伤痛进行斗争，居然在6个月后得以恢复健康。

令人没有想到的是，康复后的李小龙并没有再急于训练，而是开始正式踏入香港影视界，此时的李小龙，决心以电影做为强大的媒介，向全世界推广自己的截拳道。

1971年6月28日，李小龙正式签约加盟香港嘉禾电影公司，并签订了主演两部影片的合同。而这的两部影片就是后来被无数龙迷奉若经典的：《唐山大兄》和《大侠霍元甲》(后更名为《精武门》)。

凭借这两部精彩绝伦的电影，让世界认识了李小龙，让世界认识了截拳道，影片所引起的功夫热潮立刻席卷全球。而李小龙也凭借着自己敏捷的身手立刻成为了无数影迷心中的偶像，有日本影迷甚至在富士山前为李小龙树立了铜像，并敬之为"武之圣者"。

1972年，《猛龙过江》、《死亡游戏》(片段)拍摄完毕，同年11月，李小龙因创立截拳道而入选了权威武刊《黑带》杂志该年度的"黑带群英殿"名人。这也是入选黑带群英殿惟一的一位华人武术家。

1973年2月，李小龙所主演的首部、同时也是最后一部好莱坞影片《龙争虎斗》完成。

1973年5月10日，李小龙在为《龙争虎斗》英语版配音时晕倒在嘉禾片场，在昏迷了一天后，11日，李小龙神志恢复清醒，并在一周后，与妻子飞往洛杉矶接受全面检查。在医院等待检查报告期间，李小龙仍然坚持锻炼，并修改了自己的最后一部武学心得——攻击五法的原稿。

1973年7月5日，李小龙再次做客《欢乐今宵》，接受访问。这也是他最后一次在媒体前公

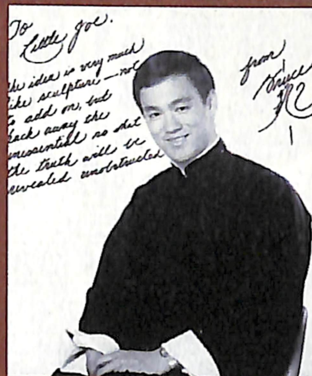
开亮相。

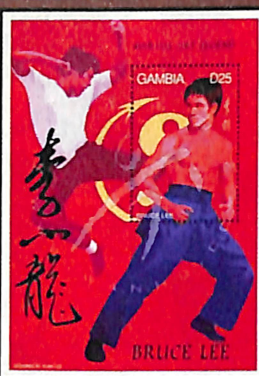
1973年7月20，这是一个让全世界龙迷悲伤的日子，当晚，李小龙于香港女影星丁佩家中晕倒，被送往伊丽莎白医院急救，但是这一次，李小龙再也没有能够醒来——当晚11时30分，医院向媒体宣布抢救无效，这位身系亿万支持者祝福的伟大武术家，在睡梦中安然离去……

李小龙去世的消息一传出，立刻在世界范围内引起了巨大的轰动，关于李小龙去世的报道满布于世界各地的报纸与银幕当中，人们根本无法相信，如此生龙活虎的一代截拳道宗师会这样毫无预兆地离世而去，这一天，让无数龙迷黯然神伤，永世难忘。

几天后，李小龙的遗体在香港九龙殡仪馆出殡，出殡当天，香港街道两旁万人空巷，无数龙迷聚集在九龙殡仪馆，来送偶像最后一程，而为李小龙送行的，还有日后叱咤动作影坛的成龙、洪金宝等人……

李小龙逝世六天后，他的遗体运往美国西雅图。30日，在BUTTERWORTH殡仪馆举行了第二次葬礼，李小龙生前亲友与弟子詹姆斯·科本、史提夫·麦昆、丹·伊鲁山度、木村武之、李振辉、秦彼得等为李小龙抬棺送别。最后，李小龙的遗体被葬于西雅图湖景墓园，而这里也成为了日后众多龙迷前去寄托哀思与祝福的朝圣地。







8月29日，李小龙的银幕遗作《龙争虎斗》在洛杉矶好莱坞中国大戏院隆重首映，影片再次引起轰动。

1973年底，为了表彰李小龙在世界武坛做出的突出贡献，《黑带》杂志再次将已经去世的李小龙名列"黑带群英殿"之中。

而后，在李小龙去世的三十几年中，依然有无数有关于李小龙与截拳道的影视、动漫、游戏、图书被翻拍或制作，李小龙与截拳道依然是人们关于武术谈论的热点话题。

2005年11月27日，是李小龙诞辰65周年的日子，这一天，世界各地的龙迷们都以各种不同的方式，表达了对自己心中偶像的祝福与思念之情，而在波黑的Mostar中央公园与香港的尖东星光大道两地更是为这位武学宗师树立了两座铜像，以表彰李小龙在武学与影视上为世界所做出的重要贡献。

李小龙的一生是短暂的，但是充满着传奇、充满着光辉。他在短暂的一生中，为华人武坛、为世界武坛都做出了巨大的贡献，因此，李小龙的精神，以及他所创立的截拳道，将会被作为全世界的宝贵财富，永载史册。

五、格斗游戏中的截拳道高手

马歇尔·洛

出场作品 《铁拳》系列

在《铁拳》世界中驰骋的最强之龙，同时兼任中华料理店一流大厨。是系列中全勤出席而不可多得的强势角色。这位最早登场于初代《铁拳》的截拳道大叔一直被笔者认为是游戏人物中与李小龙最为神似的一位。无论是左右摇摆的实战式还是在游戏中的声声怪叫，都与小龙哥有着极高的相似度。以至于在下在初次接触"《铁拳》系列"时，就很自然地称呼洛为"李小龙"。而后来逐渐对铁拳的故事背景有所了解之后，在下才又重新审视起这个如龙一般的中年男子——已经年过半百的洛大叔虽然身怀绝技，但是似乎一直对宏扬中华美食情有独钟……但是，现实总是很残酷滴！本打算将自己的中华料理店开到世界各地的他，由于竞争对手的排挤，导致了餐厅的被迫关闭。商战中的失利使洛无比消沉，整日醉生梦死，然而，一封第四届铁拳大赛的邀请函使洛重新燃起了熊熊斗志。可是原本指望赢得第四届铁拳大赛来重整旗鼓的他，却没能取得优胜，反而落到连回家的路费都没有的地步……然而，厄运并没有就此终止，洛又接到了妻子的电话，原本乖巧的儿子由于受万年暴走男保罗的影响与人飙车而出了车祸，需要一笔数额庞大的医疗费，此时的最强之龙已经别无选择，只有寄希望于赢得第五届铁拳大赛的冠军来偿还债务和儿子的医疗费用了。于是，由于命运的捉弄，使洛再一次出现在了第五届铁拳大会的赛场上……



作为全勤出席"《铁拳》系列"的人气角色，洛的实力一直都得到了广大《铁拳》玩家的认可。游戏中的他的确是将原形李小龙的神形发挥得淋漓尽致，而在其招式中，更是能看见许多真实截拳道的影子。

在游戏中洛的实战姿势上，制作方并没有采用正统截拳道的摆桩，而是设计成了左右摇摆的姿势，这一点虽然没有按照真实的截拳道来制作，但是却突出了洛本身那种桀骜不驯的个性。拳技方面，洛的LP为标准的冲捶，而左连拳更是将七次强有力的冲捶都狠狠地攻击到了对方的面部。（打人不打脸啊！）而LP与RP的组合，则是冲捶、钩捶与挂捶的结合，比较夸张的是洛的钩捶会使人浮空，这一点在现实中是不可能实现的。另外，制作人员还为洛的拳技中设计了"寸劲"，这一点是非常真实的，而真实截拳道中，依然保留了从咏春拳吸取的"寸劲"，因此，这一设定不失为洛的一个亮点。

与真实的截拳道相比，洛的腿技在游戏中也做了比较大的改动。首先，单纯的LK为高侧踢，这一点设定得自然不如中位或者低侧踢现实。因为截拳道中所提倡的腿法是很少过及肩膀的，当然，游戏中将洛的侧踢设计得过高是为了增加视觉欣赏度与冲击力。以在下个人而言，最欣赏洛的招数就要数33LK了，这一招是非常典型的截拳道强力侧踢。出招快，攻击范围远，无论是单发还是作为连续技结束，这些都是33LK成为洛常用技的理由。如果你是李小龙的影迷，就应该在他众多经典影片中发现洛的这一迅猛的腿法。但是，在游戏中洛的另一经典招式——LK+RK的空翻就属于虚构招式了，虽然李小龙在《龙争虎斗》

中曾经使用过这一空翻腿法，并给观众以深刻的印象。但实际上那一个经典的空翻动作是由李小龙御用跟头替身元华来完成的。因为李小龙受北派功夫的影响，很少练习这种腾空的动作，虽然在大学时曾选修体操课，翻跟头也不在话下，但是由于这种腿法在实战中实用性不大，因此，在创立截拳道时，也并没有将这种腿法融入其中。看来为洛设计动作的制作人员一定是受到了《龙争虎斗》的影响，才将这一虚构腿法制作成了洛的主力打击技，并且传染给了一半流派为截拳道的李超狼同学……

话还是要说回来，游戏毕竟与真实格斗有着一定的差距，洛的招数也许并不完全出自真实的截拳道，但是这位厨师大叔的受欢迎程度可非同一般。作为一款格斗游戏角色来说，使用率与人气就可以说明一切，这是永恒不变的真理。不过即使如此，Namco似乎还没有放过这位大叔的打算，在剧情里，参加了第五届铁拳大赛的洛依然没有获胜，并且又与保罗纠缠在了一起，看着向远方狼狈逃窜的洛的背影，我们只能说声：“大叔，多保重吧……”

飞龙

出场作品《街头霸王》

生于香港的人气动作明星，六岁习武，之后成为动作片演员，以敏捷的身手和独特的技巧而迅速成为了风靡香港的动作明星，曾拍摄多部经典动作影片的他，其一举一动都会引起影迷们的争相模仿，是无数人心中崇高的偶像。然而，为了追寻武道的真正境界，在事业正处于蒸蒸日上时的飞龙，依然离开了电影界而投身于真正的武术修炼当中，并以其超人的毅力以及高超的悟性自创了格斗流派——“飞天流”。

在飞龙的不懈努力下，飞天流功夫也开始不断地发展与壮大，在短短20年间，已经在全世界拥有了300万修炼者。而飞天流功夫的作战理念就取自飞龙自身的格斗特点，以敏捷的身手来打乱对方的进攻节奏，抓住破绽后，以最直接最迅猛的方法将对手击倒。飞龙认为，战斗时需要热情，因此，在自己的格斗中，总是夹杂着充满激情的叫声，而这种叫声，也逐渐成为了飞龙的一种独特象征而被人们所传诵。

然而，已经成为一代宗师的飞龙对武学探询的脚步并没有停止，当他得知一场名为“街头霸王”的格斗大赛即将开赛之时，为了验证自己的战斗水平，为了追寻格斗的真谛，也为了激励300万飞天流弟子，飞龙毅然踏上了征程……

看了以上的文字，还能说什么呢？真有你的，Capcom！干脆将一个活生生的小龙哥生平直接搬到了游戏当中，只是将人物名字和流派做了下修改。已经深入人心的人物形象、战斗中发出的的怪叫，连“功夫明星”这个职业都懒得动了。看着站在主场虎豹别墅大耍双截棍的一代飞天流宗师，我们不由地慨叹李小龙与截拳道对游戏业产生的深远影响。

而游戏中的飞龙依然继承了李小龙的经典形象——赤裸上身、如钢铁般坚实的肌肉、传统布鞋、双截棍以及那充满激情的怪叫样样俱全。更让人印象深刻的就是其在角色选择时的头像……在下一直怀疑是不是制作人员干脆将李小龙的头像PS以后直接搬上去的。由于是2D游戏，因此游



戏中并没有涉及到太多截拳道的步法。飞龙的主力技应该为“烈火拳”，这是一种可以连续三次出招的拳法，按照真实的截拳道来看，此技为中段冲捶与钩捶的结合，而游戏中的打击感也把握得恰倒好处。其他拳技倒是也设计得中规中矩，并没有太出格的地方。但是主力对空技“炽炎脚”就是完全虚构的招数了，虽然有超强的判定并且成为了飞龙的主力技，但是这种夸张的腿法因为根本没有支撑点来发力，因此就连在李小龙的电影中也并没有出现过……除此之外，飞龙也拥有一些上段的侧踢，但是在游戏中只是起到牵制的作用，并不是作为主力打击技出现。而双截棍只是作为了胜利后的道具才得以亮相，毕竟《街头霸王》中是以拳脚来分胜负的。

总之，论形象，飞龙绝对称得上是一个李小龙的翻版，但是在战斗方式和招数上，飞龙与真正的截拳道还是有着不小的差异，不过这并不会掩盖这一优秀角色的魅力，只是不知道在下一个《SF》的相关作品中，这位飞天流宗师是否还会怪叫着杀入其中呢？

杰克·布莱恩特

出场作品《VR战士》

下面要为大家介绍的，是最早登场于初代《VR战士》的美国截拳道小子——科比……哦，NO！NO！是杰克·布莱恩特。

作为历代都出现的大人气角色，杰克一直以来都受到了众多玩家的喜爱，尤其是对于刚刚接触这个游戏的玩家，杰克易于上手、招式性能优秀等特性更是显现无疑。因此，杰克与料理男陈洛、修行男结城晶、麻将男影丸一起被系列FANS称为“VF四天王”。

与本文介绍的其他几位截拳道高手不同，杰克并没有任何的华裔血统，（洛与李超狼分别为美籍和日籍华人）是一位纯正的美国青年，因此，他的截拳道技术与其性格一样，也融入了许多西方独有的特点——嚣张又不失风度。尤其是胜利后的那句：“NO BODY CAN STOP ME！”更是显露出其年少轻狂的性格与霸气。

熟悉《VR战士》的玩家都知道，杰克之所以受到广大玩家的喜爱，最重要的一点就是他的招式比较直接。与结成晶那样需要较高操作技巧的人物相比，杰克的出招并不繁琐，非常容易控制。也就像真正的截拳道中所提倡的那样，格斗就是要以最直接、最全面的方法去击败对方。

当然，号称“最真实”格斗游戏的“《VR战士》系列”的作风的确非常严谨，在游戏中，杰克的招数也都比较真实。首先，他拥有很多的中段拳技，而大多数都为冲捶和钩捶，例如强力中段技6P。另外，杰克的腿法也与真实的截拳道比较接近，在游戏里并没有太多过高的踢击，更多的腿法则是低段或者中段的侧踢进攻，例如→K、←→K+G、←K+G等。也只有在胜利后摆POSE控腿时可以看出其扎实的基本功。而众多腿法中，就要以2P+KKKK的连续钩踢最为称道，如果你看过李小龙的《龙争虎斗》那么一定会对影片最后的那场混战有深刻印象，其中李小龙就曾经使用过这种快速的钩踢法。如果各位有机会，可以将影片找来与游戏中的杰克对比一下，你会发现，二者的踢击是如此地相似。

作为一名格斗游戏角色来讲，杰克与洛和李剑相比要显得朴实的多，他并没有太过花哨的空翻与夸张的腾空飞踢，但是如果按照严格的截拳道标准来要求的话，杰克的技术无疑是最为标准与真实的，从这一点上，也可以看出SEGA的制作严谨，而在系列最新作《VR战士5》即将面世之即，我们也期待这位西洋截拳道小子能够带给大家更多的惊喜。

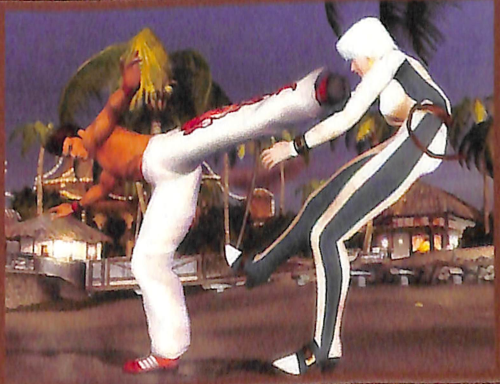
李剑

出场作品《死或生》

笔者承认，关注“《死或生》系列”并不因为它是一个格斗游戏，其原因与其他男性玩家基本一致。不过，自从《忍龙》重生，并且得到了广大ACT爱好者的力挺之后，由于比较喜欢主角隼龙的原因，在下又一次把目光转向了这款靠RY吃饭的FTG。然而，在这次不经意间的一瞥，在下又发现了那个曾经打动过自己的熟悉身影，依然是那么孤独、那么桀骜——久违了，李剑……

还记得第一次发现这个角色是在DC上的《死或生2》中，由于当时DC机能的强大，《DOA2》的





游戏画面看着就是爽，这也使在下充分地领略到了李剑的风采，他那嚣张的怪叫和不凡的身手立刻引起了我的注意。虽然同为截拳道，但是李剑却有着与洛完全不同的感觉。洛出生于美国，而李剑则是香港，在这个"东方大都会"中长大的李剑带有着一种典型的香港武侠色彩。(也许日本制作人心目中的香港一直是一个龙蛇混杂的奇幻都市)从小就受尽了屈辱和欺负的李剑给人一种亦正亦邪的感觉。(就像《莎木2》中的刃武鹰)

其实《死或生2》在当时的3D格斗领域中算是一款比较权威的游戏，而李剑又是一个非常容易让玩家上手和喜爱的角色，因此也拥有了大批的使用者。还记得在Xbox即将首发之时，BILL GATES为了宣传造势，特意请来了WWE的著名摔角手THE ROCK对战《死或生》，结果THE ROCK并没有给GATES面子，熟练地使用李剑将GATES打了个没脾气……这也从另一方面说明了李剑的高人气。

后来，随着Tecmo的堕落，"《死或生》系列"打的擦边球越打越边，也许，当一款格斗游戏已经不再以游戏本质吸引你的时候，也就是你远离它的时候，这一点，《死或生》绝对是一个证明。本来与《VR战士》和《铁拳》共称3D格斗游戏三杰的《死或生》也逐渐被真正的格斗玩家视为绣花枕头，李剑的身影也逐渐消失在了众MM的波涛汹涌之中。

其实系列早期中的李剑，是非常有截拳道特点的游戏角色，一招一式都流露着放荡不羁的性格。冲捶、挂捶、钩捶、侧踢、钩踢、踩踢样样精通，尤其是其下段返技，是以自己的前脚来攻击对方的支撑后腿，这是截拳道中非常典型的踩踢技术。而其他返技也都非常完美地诠释了截拳道中对"截"的定义。

在不知不觉中，次世代来了，微软来了，XBOX360来了。而XBOX360的首发软件当中，赫然包括了号称"世界最美画面"的《死或生4》。本来这丝毫没引起在下的胃口，但是在宣传片中，在下又看见了那个久违的身影……只是，此时的《死或生》，昔日的真髓已不在……

李超狼

出场作品
《铁拳》系列

银发、俊美、优雅——这就是李超狼。相信所有对男士的赞美之词放在他身上，也不为过。第一次见到他的玩家肯定很难相信在游戏中出现的这位英俊的绅士其实已经年过40！(真是男人40一支花啊)战斗前幽雅地行礼，战斗中依然穿着笔挺的礼服，这位格斗家都向人们展示着其不凡的风度。而在官方给予的特殊称号中，李超狼也拥有了"贵公子"的美誉，种种迹象都表明了李超狼不愧为一名优秀的"温柔杀手"。

然而——正像所有游戏动漫中都会出现的完美角色一样，在某一角色极度完美的背后，一定会潜藏着一个非常大的打击使其人生发生巨大转变，我们的李公子也不例外。身为平八养子的李超狼本来拥有着美貌、权利、财富以及三岛财阀的继承权，但是，随着平八亲子原子小金刚、啊不不不……是一八的出现，李超狼所拥有的一切都在不断地在自己眼前消失，而准备以实力证明自己的李超狼又被一八无情地打败……于是，失去了一切的李超狼走入了人生的低谷，本来按照一般的动漫游戏作品情节来说，这样的人最后都会因为心理极端不平衡而转变为变态男、电锯大叔、硫酸杀手、开膛手杰克等等等等……而我们的小李(这么叫咋这么别扭呢？)很幸运地没有走上这条违法犯罪的道路，(抱歉，扯远了……)而是远走巴拿马群岛隐居起来。(事实证明，没有继续和三岛一家子变态继续扯下去，这的确是个正确的选择)不过，在《铁拳4》中，化名维尔勒的李超狼再次参加了铁拳大赛，这次比赛的结果并不重要，重要的是李超狼在继TT后，又一次被广大玩家所认可，并且于续作《铁拳5》中，继续扮演银发贵公子的角色。不过，他与一八的恩怨，似乎还要一直持续下去……

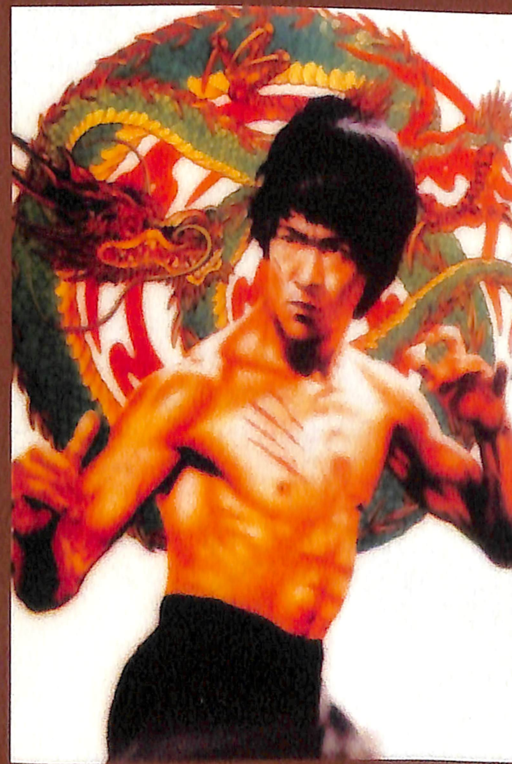
李超狼在《铁拳》中的流派设定比较怪异。首先，他综合了三岛喧哗流空手和截拳道，因此在游戏中的招数往往令人匪夷所思，他的拳法并不像是空手道中的拳法，也不像是截拳道中的捶。而更让人觉得奇怪的是李超狼的腿技，按道理说，如果李超狼的腿法是源自三岛流空手，那应该有风间仁或一八的力量感，并且按照空手道中弧线腿法来打击，但是李超狼没有……如果说是截拳道的腿法，就不会有太过高的踢击，更别说是连续三次地高段踢击了，而且每次踢击的间隔中也最起码要有收腿动作……

惟一觉得李超狼与洛相似的技术就只有空翻了，不过上面已经提到过，李小龙并不擅长翻跟头，而这种夸张的腿法自然就不成立了。在下理解，制作方只想将李超狼的设计成同时拥有空手与截拳道两种格斗技巧的格斗家，但是由于结合得太过夸张，导致李超狼的格斗技术仿佛是被硬拼起来的一样，这不得不说是制作方的一个失误。当然，游戏毕竟是游戏，玩家不会太过追究李超狼的技术是否正确，流派是否正统，与众不同可能才是李超狼被玩家所牢记的理由吧。



后记

毫无疑问，截拳道是一种神奇的格斗术，李小龙更是一个伟大的武术家，他的伟大并不只局限于他在世界影坛的贡献，更重要的是，他以截拳道为理念，为后世的武者们打下了一个坚实的精神基础。值得一提的是，就连包括三届K1 GP冠军得主，有着"荷兰伐木工"之称的扫腿王——皮特·阿兹在内的众多世界顶尖格斗高手们也都曾经公开表示过，自己是因为受了李小龙的影响才开始从事搏击运动的。从这一点上，我们已经可以看到李小龙与截拳道在世界范围内的影响力之大。而截拳道其实并不单单只是为一种武技，更是一门值得深入研究的哲学，它包含了李小龙对人生与自然的种种感悟。那接下来，就让在下借着李小龙的一段颇具哲理的随笔来结束本次的专题吧。



当我们知道功夫的目标在于自我教化时，便会了解到'内在的自我'才是一个人真正的自我。因此为实现真实的自我，习武者并不让自己生活在别人的观点支持下，他们追求于不断地自我充实和提升中。功夫大师们与初学乍练的后生小辈们不同，他们强于自制，保持平和与谦逊，没有一丝一毫欲望的流露。通过不断的磨练，他们在精神上最大程度地放松了自我，变得更加自由。对于他们而言，荣誉及地位被弃之如粪土。

——李小龙

本文撰写中，得到了李小龙截拳道国际俱乐部(www.jkdic.com)的大力支持，在此表示感谢。

对于《实况足球》这种独乐乐不如众乐乐的竞技游戏，相信“与人对战才是快乐之本”已经成为了大部分人的信条，不过，身边的朋友毕竟有限，当你一个人在房间里因找不到对手而苦恼的时候，不知你有没有想过，这个世界上还有着众多与您身在同样处境的朋友呢？

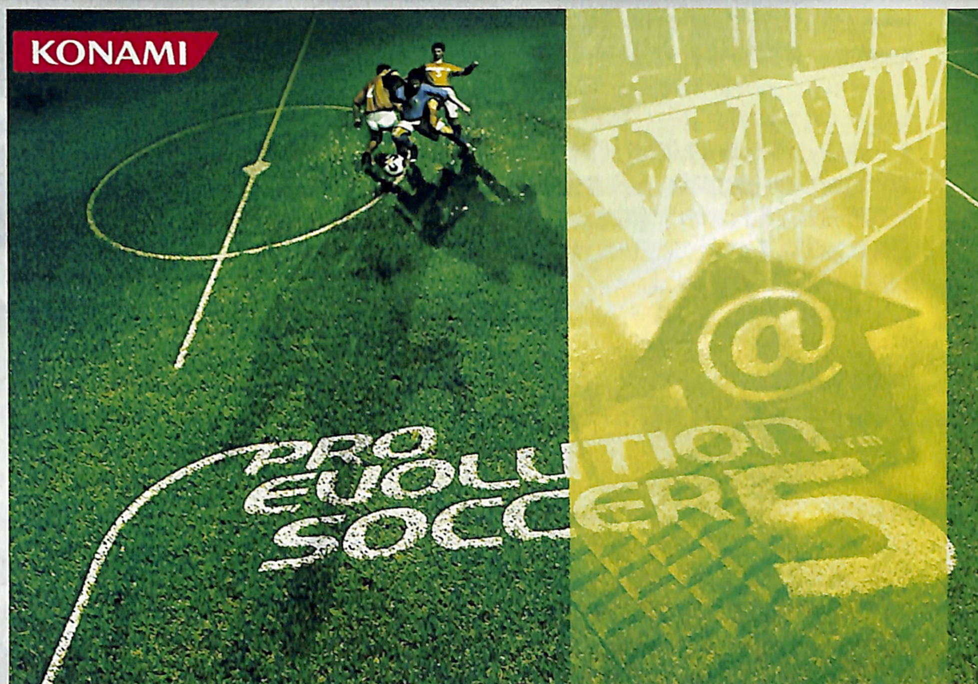
幸好，网络就是对战的天堂。

对于已经体验过网络对战的玩家们而言，当那显示各服务器玩家状态的主登录菜单第一次出现在面前时，相信每个人的感觉都仿佛《钢之炼金术师》里的爱德华第一次见到了真理之门——那种兴奋、紧张和期待等情感交织在一起的感觉实在是难以言述。

不过，令人遗憾的是，出于种种原因，许多“实况玩家”目前仍然只能在网络之门外徘徊。对于硬件上的问题，很抱歉我们无能为力，但是，如果您万事俱备只欠东风——不知道如何连接对战网络，那么，我衷心希望这篇文章会成为您开启网络大门的钥匙。

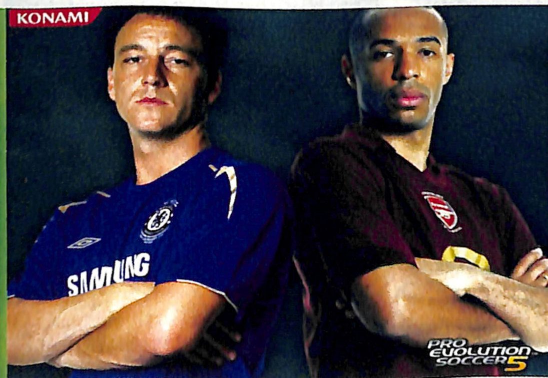
文章共分两部分，分别由两位不同风格的撰稿人执笔，前篇是PS2版《PES5》的联机指南，而后一篇则介绍了PC版《WE8 最终进化版》的联网概况，请大家各取所需。

谨以此文，献给我们亲爱的“实况玩家”。祝大家以球会友，网战愉快！（编语）



让我们上网踢球去！

——《实况足球》网络对战透析



实况足球

——摇摆在网络和单机之间

■实况足球同盟原创组 雨中的鱼

上网进行《WE》的对战一直是众多粉丝们多年来的梦想。自从《PES4》首次实现了网络联机对战，到如今PS2上《WE》那比较公平流畅的网战，无疑是一次伟大的跨越。在实况足球的版本号一次又一次更新的同时，最新版的实况网战有了什么改良，又该如何实现呢？本文将告诉你一个真实的实况网战世界。

一、最初的梦想

——联网对战初探

在PS年代，《WE》虽好，但仅仅局限于单机对抗。我们在眼红于《FIFA》电脑版网络对战的同时，也默默期待着《实况足球》联网的实现。在官方联网对战出现之前，也曾经有过默默无闻的先行者对《WE》的联网进行了艰苦的探索。当通过网络而大量传播的虚拟技术流行开来的时候，PS的模拟器也逐步成熟起来，利用电脑显卡的强大机能，我们可以让PS上《WE》的3D画面焕然一新。同时，通过EPSXE的插件系统，我们可以实现《WE》初步的联网联机。联机的原理很简单，就是传统电脑的点对点联机模式：1号玩家作为主机，2号玩家作为客户端接入，在主客双方模拟器运行的游戏版本必须一样。为了保证数据的传输速度，还得把显卡画面特效设置为一样，同时关闭不是必须使用的声音模拟……最要命的是，在实况联机运行一段时间之后，还要通过诸如QQ这样的即时通讯工具，确认双方的模拟画面是否同步……

这样的联机，代表了广大实况玩家上网对战的愿望，虽然联网插件有着这样那样的问题，但还是有很多朋友乐此不疲。

TIPS 插件系统

插件系统是将软件的主程序和附加程序分离，主程序的更新和附加程序互不影响，附加程序可以为主程序带来更多的功能。就PS模拟器而言，最著名的插件就是调用显卡硬件功能的显示插件，以及我们上面提到可以实现初步联机功能的联网插件。



▲虽然这边进了球，但对手那边的显示器搞不好还停留在进球的瞬间呢……

■家用机上的《实况足球》原名为《Winning Eleven》，简称《WE》；而电脑版的《实况足球》则叫做《Pro Evolution Soccer》，简称《PES》。

二、网络对战，遥不可及？

——崎岖的探索历程

自从《WE7》可以从网络上下载最新数据开始，通过网络，坐在家里就能够和远方的同好进行网络对战，已经成为了众多WEer(实况粉丝)最疯狂的想法。到了《WE8》时代，《实况足球》的网络对战已初步成形：PS2版通过日本Konami的官方服务器就可以实现联网对抗，而PC版更是以完全免费的点对点联机方式，引爆了《实况足球》的网战风潮，虽然网络延迟导致网战效果不太理想，但还是有很多玩家趋之若鹜。《WE9》出现后，《实况足球》的网战卖点更是让玩家们激动不已：网络上2对2的对抗，针对网络延迟的优化及网战排名系统……这些都成为网络对战又一个新的卖点。

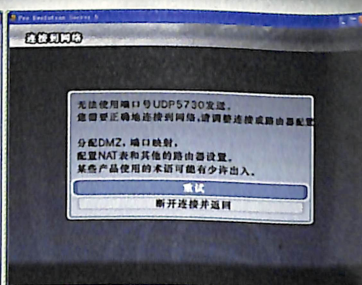


《WE9》发售一段时间以来，网络对战对国人来说只能是一种遥不可及的奢望。因为我们要玩到PS2版《WE9》日版的网络对战，首先得拥有一个日文原版的帐号，这个帐号可以是先前《WE7 国际版》的帐号，但必须是正版的；同时我们得想办法支付网络对战的游戏费用——使用信用卡或网币；这些条件对真正喜爱《实况足球》的玩家来说也许并不是最困难的，而最难办的，就是日本Konami的对战服务器限制了日本境外的网址接入，也就是说，我们要真正体会到日服的《WE》比赛，只有身在日本，通过当地的网络接入才能够体会网战的乐趣。

在国内就不能体会《WE》网战的乐趣了吗？答案随着时间的推移而慢慢变得清晰起来。有道是好事多磨，《WE》网战的转机终于在《PES5》(《WE9》欧版）发售之际出现了。

《PES5》共发售了PC、PS2和Xbox三个平台的版本，而网络对战部分，PC版采用了欧洲服务器验证正版用户的帐号系统，Xbox版采用的是Xbox LIVE的服务器系统，PS2版采用的是索尼的DNAS认证系统。而让人惊奇的是，原本PC版前作中的点对点局域网联机模式，在本作中也疑似取消了，也就是说，我们想要网络对战的话，必须得登录官方的服务器才行。不过，在PC版汉化补丁的制作过程中，某著名补丁小组在翻译中发现《WE9》和《PES5》中保留了点对点对战的文本，这也许正说明点对点的免费联机方式在《WE9》和《PES5》中仍然存在。不过，就在大家为这条消息欢欣鼓舞的时候，某破解程序员在追踪《PES5》的数据包时发现，当选择网络联机的时候，游戏会向官方网站服务器发送认证信息……也就是说，就算我们可以点对点互联，也必须通过官方系统的资格认证，然后登录官方的服务器大厅，最后再通过大厅的转换，才能够实现点对点的互联。如果要做一个破解的

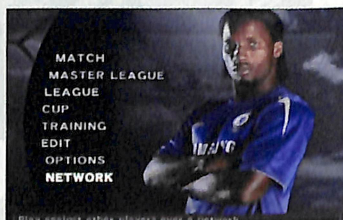




程序出来，黑客们需要做的就是模拟一个官方的游戏大厅服务器程序，然后再通过这个模拟程序实现点对点联机……对于这样的难度，几乎是不可能被破解的，除非破解的黑客们拥有完整的服务器程序……不过，我们至少知道了《实况足球》的网络联机原理可能是"通过服务器的认证，然后再由点对点实现联机"。

Xbox版《PES5》的联机是通过Xbox LIVE实现的，Xbox LIVE对于中国玩家来说存在交费和速度限制的问题，同时《PES5》的键位和PS2版不完全一样，因此除非是购买正版，否则是不能实现免费联机的。而通过欧洲的实况玩家，我们也知道了另外几个事实，那就是：欧洲版的《PES5》联机完全免费，通过登录大厅实现点对点联机的猜测也是事实！也就是说，我们只要拥有一张正版的《PES5》，就可以连上欧洲服务器免费进行联机了。

这个时候，最后的希望就剩下PS2版的《PES5》了。PS2版比PC版和Xbox版缺少意大利语的解说，本来是素质最差的一个版本，这时候却成为了追求联机希望的最后一块香饽饽……在网络上，早已经流传着PS2上网进行游戏的众多方法，PS2的网卡不仅仅是HDL硬盘游戏的利器，更可以实现联网的功能。PS2的网络游戏在日本是收费的，而在欧洲和美洲大多数是免费的。但是，要进入PS2在欧洲或者美洲网络游戏的免费世界，我们必须得拥有美版或者欧版的PS2主机，再加上美版或者欧版的对应正版游戏，这样就可以接入PS2的网络游戏了，《PES5》的联机原理同样如此。



TIPS 点对点技术

点对点技术在电脑网络应用上英文缩写为"P2P"，也就是将网络上的任意两台计算机直接联机的技术。这种技术可以脱离网络上的服务器直接联机，对于网络游戏来说，是免费的一种直接互联的方式，理论上来说，拥有互联网络IP地址的任意两台计算机都可以直联，而局域网内部的电脑通过路由器或者其他方式上互联网，也可以通过各种转换手段进行点对点直联。在《实况足球》中，点对点的直接联机模式是免费的，因此在《WE8》和相关衍生版本中被广泛使用。

三、峰回路转，唾手可得！

——联网软硬件设置指南

有了理论支撑，接下来的问题就是实践，而当我们拥有了美版或者欧版的PS2主机，同时能够读取DVD刻录碟，再加上通过互联网获取《实况足球》ID，那么实现《实况足球》的网战就轻而易举了。

首先我们要解决的是主机型号是否欧版或美版。通过玩家测试发现，部分PS2主机版本信息是可以通过软件修改的，而另一部分则不能通过软件进行修改。其中的原理就是PS2主机的CMOS信息，如果采用了可擦

TIPS CMOS

电脑的基本硬件信息，标明了电脑的出厂日期和基本信息，对PS2来说就相当于一张身份证。



写的FLASH芯片，那么就可以修改，反之则无法修改。目前得知的情况是，日版机的芯片能刷写，而台版、港版和大陆版采用的是固化芯片，是无法刷写主机信息的。

PS2的主机型号纷繁复杂，目前有10000、30000、50000和70000四个系列型号的主机，分别代表不同的出产批次，而所代表的区域则更多用尾数表示。

编号尾数为0的机器都是日版机，例如10000 15000 18000 30000 35000 37000 39000 50000。日版机都可以通过软件修改地区码，可以上网对战《WE》。

编号尾数为1或者4的机器都是美版机，可以直接对应《PES5》网络对战。

编号尾数为2的机器是澳洲版机，也可以对应《PES5》网络对战。

而编号尾数为7的是台版机，尾数为6的是港版机，尾数为9的则是中国大陆的行货机，这些机器不能更改机码，因此无法进行网络对战。

同时，主机对刻录碟片的兼容性则是另外一个问题，因为在解决了硬件问题之后，如果在国内想要实现《实况足球》网战，则需要自己动手刻录DVD碟，经PS2正确识别后才能实现。笔者在此推荐39001和39002

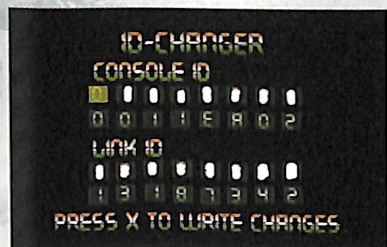


两个型号的主机，还有就是最新的70000型美版或者欧版机，因为自带了网卡，因此可以节省一笔不菲的网卡费用。然后，如果不是70000型的主机，你需要配备PS2专用网卡一个。最后，建立一个可以上网的家庭网络环境：电信、网通宽带或者ADSL、光纤等接入方式都可以，速度当然是越快越好。

在解决了硬件问题之后，我们就

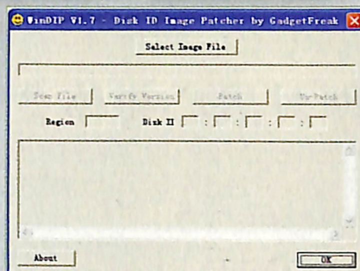
需要解决软件问题了。

PS2上网的认证有两个，一个是机器码认证，一个是DNAS认证。前者就是一个区域的联网游戏对应本区域的PS2主机区域的机器码了，在前面的硬件设置部分已经说过，如果是日版机，就要用机器码软件将日版机改为对应的欧版或者美版的机器码。

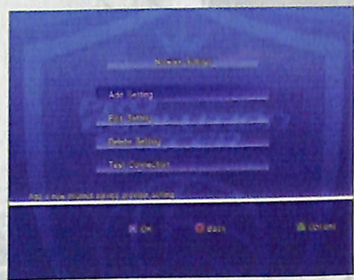


DNAS认证是SONY的正版认证系统，游戏上网后首先访问的就是DNAS认证服务器，通过了认证后才能登录游戏服务器，如果没有正版，那么就要打一个正确的DNAS正版ID补丁，才能正常上网玩。然后、为正式版《PES5》的ISO镜像打一个正版ID补丁，最后用工具软件把打了补丁的ISO刻成DVD盘，然后就可以进入《实况足球》免费网络对战的世界了。在此笔者恕不提供任何机器码和正版ID，大家可以通过互联网搜索引擎搜索一下。

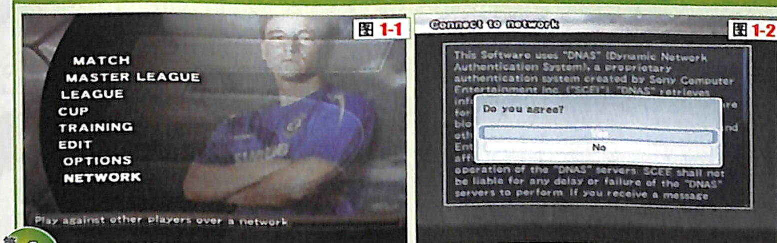
最后，运行刻录好的网络版《PES5》，按照电脑的网络接入环境配置上网的设置，储存到记忆卡中。



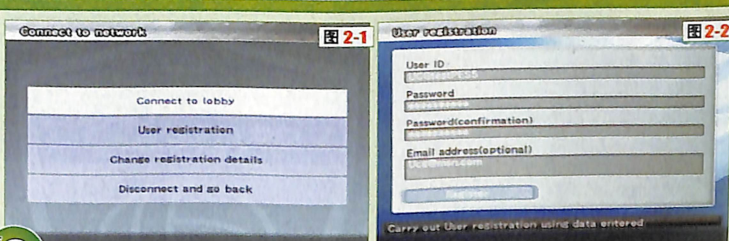
这需要一定的电脑网络知识。需要注意的是，上网的设置文件是储存在记忆卡中的，请先保证记忆卡的容量足够。在设置的时候，你需要针对自己的网络环境进行正确设置。如果是单独的PS2上网，需要设置账号密码，这个相对简单；如果是通过路由器的内网上网，则需要根据路由器的信息，设置PS2的内网地址、子网掩码、路由器地址和DNS地址，如果出现端口不通的问题，则需要在路由器设置的网页菜单中添加支持网战的这个端口。完成了软件和硬件的准备工作，就可以进入游戏了。



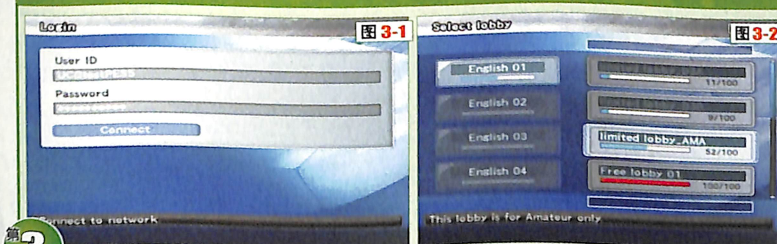
进入游戏的具体操作步骤



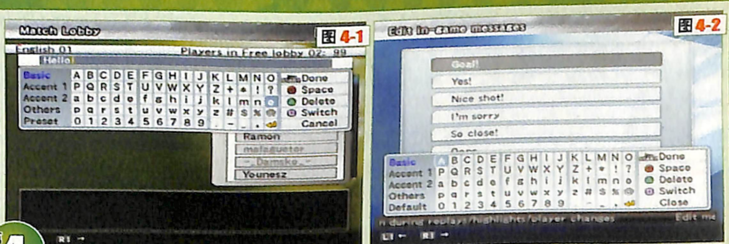
第1步 让我们选择“网络模式”，开始登录网战的第一步。



第2步 在顺利通过DNAS认证之后，我们还需要注册一个对战帐号，这个帐号必须输入英文的8个字符以上，同时密码也必须在8个字符以上，同时不能和其他帐号同名，这样才能正确注册。



第3步 在注册完毕之后，只需要输入刚刚注册的帐号和密码，就可以登录欧洲的网络对战服务器了。对战的服务器是按照语种分类的，英语系的服务器人比较多。

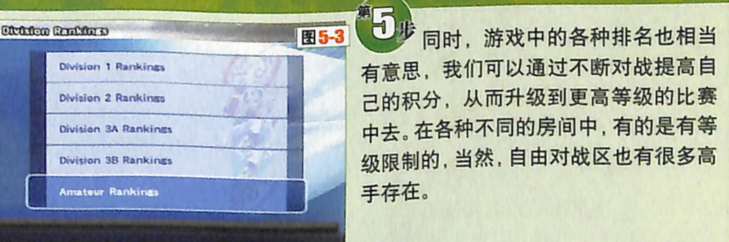


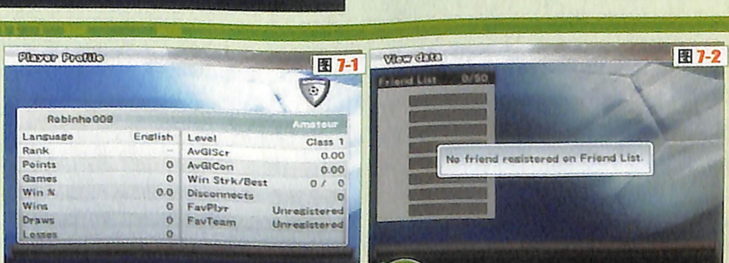
第4步 在游戏中，我们可以随时在需要输入信息的时候按R2键，呼出虚拟英文键盘，然后用英文和欧洲的实况网友聊天。

第5步 同时，游戏中的各种排名也相当有意思，我们可以通过不断对战提高自己的积分，从而升级到更高等级的比赛中去。在各种不同的房间中，有的是有等级限制的，当然，自由对战区也有很多高手存在。



第6步 网战也要讲礼貌和风度的，这代表了我们自身的素质。欧洲服务器上有很多国家的实况玩家在，水平和素质差异也很大。在游戏慢镜回放这样的非游戏时间，我们可以按R2输入问候语对对手的即时表现进行评价，通常都是Goal！（进球了！）、Nice Shoot！（射得好！）这样针对进攻的语句，或者So Close（太近了），I'm Sorry（对不起）这样表示歉意的敬语，大家可以根据实际情况进行简单的即时交流。当然，我们也可以在游戏大厅的个人菜单中编辑自己常用的词汇。



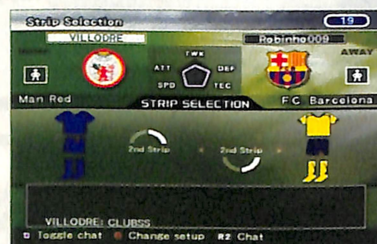


第7步 游戏中查看个人信息和增删好友的功能也比较体贴，这需要我们细心体会，慢慢编辑。说不定我们可以通过网战交到几个异国的实况同好呢！

四、让我们上网对战去！
——联网对战心得体会

《实况足球》的网上对战让我们在切磋交流的同时可以交到很多异国的朋友，但胜负还是要靠技战术取胜，那么，《实况足球》的网战和普通对战到底有什么不同呢，下面将为您一一讲解。

1.在网战中已经实现了2VS2的系统，我们可以在比赛开始之前准备时设定好参加比赛的人数，这个时候按2号手柄的"START"键就可以切换双打或者单打模式了。双人配合好了，在网络对战中还是很有优势的。



2.在游戏中，网战的速度没有想象中那么慢，笔者曾连到英语服务器上和外国人战了几场，感觉速度不算太慢。延迟是有的，但这和前作不同，点对点对战的上半场和下半场要交换主机和客户端，这一点对于比赛双方来说是相对公平的。

3.网战的比赛规则和单机模式不太一样：因为R2在网战中用作即时聊天用，所以在阵形设置中查看球员能力就只能用L2键切换；

4.在比赛中只能按3次暂停，可以随时提出换人申请，然后在死球的时候方有效，才可以按暂停，死球时



间的阵形设置是有时间限制的；在切换任意球主罚队员的时候可以按"选择"（SELECT）键进行快捷切换。

5.主机和客户端上下半场交换，虽然还是有延迟，但是相对前作的点对点联机模式公平了许多。

6.比赛中断线按照0：3输球处理，打到点球按照平局处理积分；积分可以表示网络排名等级，当积分达到一定程度，就可以升级到更高级别的联赛了，网战中分为从业余级到最高级的4个级别的比赛，通常低等级的玩家和高等级的玩家进行对战，如果获胜则会赚取很多分数。

7.和前作不同，本作可以在比赛中按暂停，切换手动或者自动切换球员的频度，也可以设置球员名显示和视点显示，比前作的固定切换速度和固定视点则友好了许多。

8.网战在死球时的调整时间是有限制的，如果仅仅凭借在网战中的阵形战术调整，可能时间不够。因此我们可以在单机模式中设置好战术和阵形，然后存一个阵形档，当进行网战前的设置的时候，直接从记忆卡中读出阵形存档即可。





9.关于网战的战略安排，和单机还是有很大区别的。我们要基于网络延迟现象做出最优选择，通常说来，主机优势仍然存在，但是上下半场切换主客机虽然相对公平，但是笔者还是倾向于后发制人的战略战术：

首先、因为是打的遭遇战，因此上半场是摸对手实力的比赛，这个时候感觉用客户端比较好，因为延迟问题，我们需要做的就是防守，但是针对延迟按键要算提前量，这半场比赛的目的在于摸对手实力的同时，全力进行防守；其次，在摸清楚对手实力后，下半场换自己当主机，因此就一定要针对对手弱点全力进攻，多取得进球，这样后发制人的战术更能占据场面的优势。最后，上下半场可以根据主机和客户端的不同而变换防守和进攻的阵形，这样有针对性的进行安排，可以让比赛变得更加有利。

五、流畅网战？任重道远！
——网战的LAG现象

LAG，也就是网络延迟，是互联网中的一个常见现象，它在任何基于网络的游戏中是必然存在的，在《实况足球》对战中同样是一个大问题。虽然Konami官方在游戏发售前信誓旦旦地说解决了网络延迟，实际上只要有网络存在，或多或少的延迟是必然的，那么，《实况足球》网战是否流畅？延迟对网战又有多少影响呢？《PES5》已经给了我们一个准确的体验。

按照网络数据传输原理来说，网战的画面延迟现象与网络质量有关，而网络质量的判定是由网络接入点的带宽和网络数据传输的情况来评判的，对于我们来说，想要和欧洲或者美洲的异国玩家进行流畅的对战，主要取决于我国的出口带宽和其他国家的出口带宽，因为和国外联机流畅的可能性只有依靠我国的网络发展来解决……而在国内要流畅地进行游戏，需要的是同一ISP（网络服务供应商）的接入方式，也就是说电信和电信的联，网通和网通的联，这样才能保证网战的速度最流畅。

网战和普通对战不同，我们还需要对网络延迟加以提前判断，虽然说《PES5》相对前作有所优化，但提前的判断和按键仍然是相当有用的，这也是在网战中取得胜利的关键。

不久前，《WE9》出现了美版，这也意味着《WE9》的北美服务器也开设了，而北美服务器和欧洲网战服务器同样是免费对战的。据玩过北美服务器的玩家说，因为北美的网络接入环境比欧洲好，因此在北美服务器上运行《WE9》比《PES5》要流畅得多……

虽然我们期待流畅的网战，但在目前这还是一个无法完全解决的问题，不过，《PES5》减少了动作的帧数，在某种程度上已经让游戏的图像比较流畅了，而通过比较发现，如果需要与国外的朋友进行对战，那么电信宽带是一个不错的选择；但如果仅仅是国内联机，那么网通，电信之间联机延迟比较大，而网通之间和电信之间的用户联机，则已经实现了基本流畅的网战。











显示器里的方寸世界

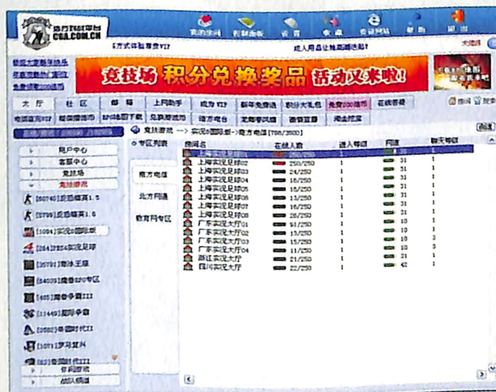
——PC版《实况足球》联网对战步骤及注意事项

■萧十郎

现在家里有电脑的朋友绝对比有PS2的要多的多，而“《WE》系列”目前一有新作也必会发售PC版《WE》最新作，这对国内大多数无主机有电脑的玩家而言无疑是件大大的好事。那么，“《WE》系列”在PC上的情况是如何的呢？从国内最大的民间实况足球网站——完全实况网的讨论帖情况来看，目前PC玩家讨论的比较多的是单机版《PES5》，毕竟“《WE》系列”每次有新作推出后都会成为讨论的焦点。但是，《WE8》的相关讨论却也并不比《PES5》的少，原因则在于目前《WE8》可以在PC上联网对战，而《PES5》由于种种技术原因尚不能实现。其实，“《WE》系列”的精髓就在于与人对战，那么，在电脑上联网时是否足够流畅？联网的方法复杂不复杂呢？请看下文。



联网的最低要求是64Kbps，电话线拨号上的话网速一般不高于56Kbps，ADSL上网速度则是从512Kbps到8Mbps不尽相同。所以，除了电话线拨号上网稍有不足外，其他的宽带网速应该足够了。以笔者为例，家中是512K电信宽带上网，与人联网时要看时间段，一般早上和晚10点后进他人主机只稍微卡点，而下午和晚上的黄金段是必卡，但自己做主机的话则肯定不卡，不过对方会卡上不少，所以往往都是网络好的一方进他人主机的多，绝对意义上的不卡对双方来说是不存在的。有了必须的网络速度后，接下来就看你选择登陆哪个对战平台去联网了。目前国内流行的对战平台有浩方对战平台，QQ对战平台，而专门为“《WE》系列”联网而制作的还有个火星对战平台……不过真正用得舒服的也就只有浩方和QQ平台。从使用的人数来看，无疑是在浩方里联网的

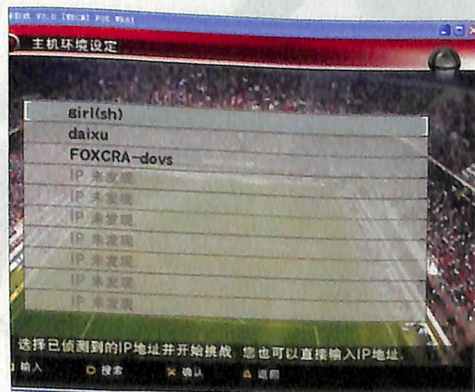


《WE》玩家最多（一般1500人左右，QQ则只有数百）；而从平台完善度来看，也是浩方的最为完善，所以这里推荐上浩方。

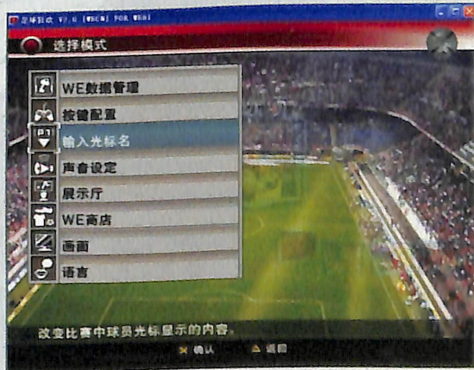
进入浩方后，在“竞技游戏”栏里有“《WE8》”和“《PES4》”，前者是目前最流行的“《WE》系列”网上对战作品——《WE8 最终进化版》（D版名，实际上就是《WE8》最终版打上中文补丁），是全中文界面且全中文解说；后者则是欧版《PES4》。所以，要想联网对战《WE8》，那么你就得有一个版本相同的游戏。《WE8 最终进化版》可在当地电脑软件店里买到，或者是在BT上下载安装。

进入浩方《WE8 最终进化版》游戏的其中一个房间后，启动游戏时必须要窗口化游戏方能与房间里的人进行对战，所以在设置时就得调好，画面一般根据显卡来调整，800×600的解析度就很适合了。需要说的是，如果显卡档次不够高但却调高画面级别的话，在游戏里就会出现卡的情况（即使是你自己做主机也一样卡）。游戏程序的设置路径通常默认是X:\WE8\Winning Eleven 8I\WE8.exe里找到（X为安装盘）。

进入游戏后，选择“联机对战”，然后根据自己的网络状况选择是“主机”还是“客户机”：进“主机”则是直接进行比赛相关设置；进“客户机”则是搜索房间里等待他人加入的主机，选择其中一个就可以进行游戏了。在玩PS2时我们一般都习惯了用PS2手柄来操作，那么在PC上能不能还用PS2手柄呢？答案是肯定的。通过手柄转接器（USB接口，一般电玩店里都有出售，25块左右）可在PC上使用PS2手柄来进行游戏，不过在插好手柄后我们还要在游戏中设置一下才行。进入游戏里“游戏选项”中的“按键配置”，会看到控制器名称界面图，P1是主机操作，P2是副机操作；



P1右边的“？？”表示的是键盘。如此时PS2手柄已插到跟电脑相联了的手柄转接器里的话，那么通过键盘中的方向键向左或是向右可选择得到该PS2手柄的名称；如果是直接买了电脑游戏手柄USB式插口的（这里建议大家只选择USB接口，打印机端口的设置太麻烦了），这里也能选择得到该手柄名称。点“确定”后接着进入手柄设置界面，根据相应的按钮设置好点“OK”，手柄即被激活，下面的游戏操作就都可以用手柄进行了。此外，游戏中的光标名显示的是玩家在“游戏选项”中“输入光标名”里的ID，所以要想自己的COOL名让对方知晓的话就在这里设置。



在联网对战时，一场比赛时间往往会过得比PS2上的要慢，因为在联网对战里犯规、越位以及一些死球是不能直接按START键跳过的，所以每场比赛都会持续较久，也让人感到机会很多。在游戏里按F10即可聊天，但是只能用字母聊天，无法使用中文输入。游戏里按暂停时不会立即暂停，直到出现死球后方可进入暂停界面。游戏中的直接任意球对网络要求很高，只有非常流畅的网络才能把操作时的按键力度完全体现出来。《WE》高手往往都集中在人比较多的大厅里，如“上海实况足球01”、“广东实况大厅01”等几个人数较多的地方，这几个地方经常有带队标的实况战队队员出没。

归来的无敌英雄

——“《超人》系列”全接触



LOOK
UP IN THE SKY
IT'S A BIRD
IT'S A PLANE
IT'S SUPERMAN!

文 RAIN、狸猫柚子





超人资料

姓名：克拉克·约瑟夫·肯特(地球名)
卡尔·艾尔(氪星名)

项目	内容
年龄	41
身高	6英尺3英寸
体重	225磅
眼睛	蓝色
头发	黑色
职业	渴望得到普利策奖的记者，星球日报的展览记者和驻外通信员/超人
家庭关系	约尔·艾尔(生父，已故) 劳拉(生母，已故) 乔纳森·肯特（养父） 玛撒·肯特（养母） 路易斯·莱恩(妻子)
婚姻情况	已婚，配偶 路易斯·莱恩
所属团体	美国正义同盟
住址	大都会市克林顿大街344号公寓3-D

《超人》漫画史

超人的诞生

《超人》的诞生是美国漫画步入黄金时代的标志。

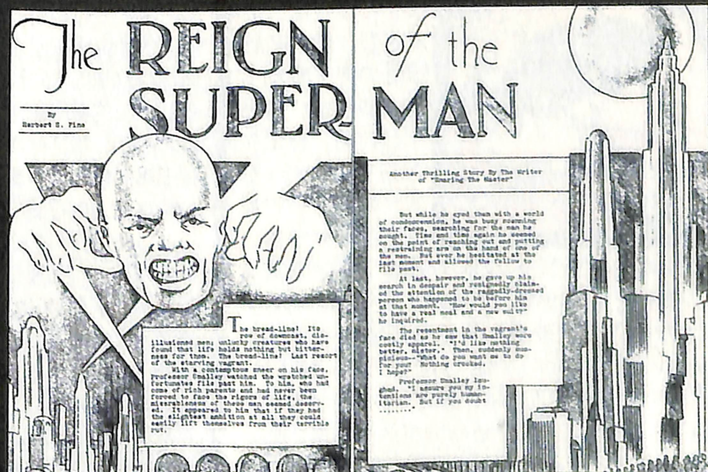
二十世纪30年代，漫画开始在美国逐渐成为一种流行的社会现象。那时的乔伊·苏斯特和杰瑞·西格尔还是俄亥俄州克里夫兰市的普通高中生。杰瑞·西格尔经常在《读者文摘》中看到转载自《财富》的有关漫画家发大财的故事，不过杰瑞自认没有什么漫画天赋，他最大的梦想是成为一个科幻小说家。杰瑞一直都很喜欢漫画，小时候他对《梦乡的小尼莫》漫画系列非常着迷，作者文舍·麦凯的惊人想象力和漂亮的画稿让杰瑞大为震撼。乔伊·苏斯特对麦凯同样推崇备至，并且同样喜爱科幻。苏斯特是多伦多人，1931年搬到克里夫兰，进入了西格尔所在的同一所学校。西格尔得知苏斯特是个小画家后立刻就找到了他，共同的爱好很快让两人成为学校里最好的朋友。他们最崇拜的是科幻杂志先驱画师弗兰克·R·保罗，《泰山》的作者哈罗德·福斯特也成为他们最初的灵感来源。

西格尔和苏斯特喜欢电影。由于家庭环境不好，他们总是到处捡牛奶瓶以换取电影票。他们肩并肩坐在低档影院硬梆梆的椅子上，一边吃着爆米花一边看着B级电影或者享受大片的冲击。西格尔对华纳电影的印象最深，片中传递出来的社会不公正问题经常让他陷入沉思。虽然两人总是用他们的想象力构造一个又一个充满幻想的世界，然而他们的父母却对此非常担忧。西格尔的母亲认为他那想成为作家的孩子过于脱离实际，很难在这个竞争激烈的社会中生存。而苏斯特的母亲也有同样的担忧，她总是看到儿子整天躲在房间里在墙壁上涂鸦，梦想着成为一名画家。

一个喜欢故事创作，一个喜欢画画。西格尔与苏斯特这对好搭档认识后不久就开始合伙进行漫画创作。他们创作过所有类型的漫画，包括喜剧、科幻等等。对他们而言漫画的创作并不难，不过要推销自己的漫画却难如登天。西格尔创作了一些科幻故事，将其投给《惊奇故事》和《科学奇事》，然而每次充满期待的投稿都是石沉大海。西格尔不甘心辛苦创造的故事无人问津，为了让读者看到他的小说，他决定自己出版科幻小说。他将被打回的小说整理成册，自己用打字机将其编辑成了第一部科幻读本《宇宙故事》。随后乔伊·苏斯特成了他的美术编辑，而他自己则是文字编辑，两人合作出版了《科学幻想》。这本书是用二人就读的格兰维尔中学的油印机印刷出来的，在那里，西格尔曾一度被认为是不务正业的“懒学生”。

1933年1月，真正的《科学幻想》杂志上终于出现了西格尔的小说。这是西格尔在1932年创作的，名为《超人的统治》(Reign of the Superman)。西格尔用的笔名是“Herbert S. Fine”。

《超人的统治》与我们现在所熟知的超人完全不同，这里没有克拉克·肯特，没有路易斯·莱恩，没有氪星。实际上，超人在这个故事中是一个大反派，是一个疯狂的科学家研究的成果。这篇小说发表后，西格尔决定以此为基础创作一部漫画，他相信这部漫画定然会大获成功。他将自己的想法告诉了乔伊·苏斯特，于是《The Superman》诞生了。



The REIGN of the SUPER-MAN

By Herbert S. Fine

Another Thrilling Story By The Writer of "Snaring The Master"

The bread-line! Its row of downcast, disillusioned men; unlucky creatures who have found that life holds nothing but bitterness for them. The bread-line! Last resort of the starving vagrant.

With a contemptuous sneer on his face, Professor Smalley watched the wretched unfortunates file past him. To him, who had come of rich parents and had never been forced to face the rigors of life, the miserableness of these men seemed deserved. It appeared to him that if they had the slightest ambition at all they could easily lift themselves from their terrible rut.

But while he eyed them with a world of condescension, he was busy scanning their faces, searching for the man he sought. Time and time again he seemed on the point of reaching out and putting a restraining arm on the hand of one of the men. But ever he hesitated at the last moment and allowed the fellow to file past.

At last, however, he gave up his search in despair and resignedly claimed the attention of the raggedly-dressed person who happened to be before him at that moment. "How would you like to have a real meal and a new suit?" he inquired.

The resentment in the vagrant's face died as he saw that Smalley wore costly apparel. "I'd like nothing better, mister." Then, suddenly suspicious--"What do you want me to do for you? Nothing crooked, I hope?"

Professor Smalley laughed. "I assure you my intentions are purely humanitarian. But if you doubt ...."

▲最初的超人其实是以恶人的形象出现的。

冒险开始

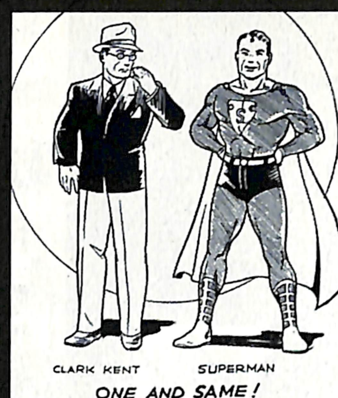
西格尔和苏斯特好不容易找到了一家对此有点兴趣的某芝加哥出版商，结果这家出版商在表示了最初的兴趣后却再也没有下文，辛苦创作的《The Superman》发行无望。大受打击的乔伊一气之下撕毁了所有的画稿，并将其付之一炬，惟一留下的只有封面。这次事件对乔伊的打击很大，很长一段时间内他干脆彻底放弃了漫画，开始做各种兼职，包括杂货店的速递员，甚至扛着大箱子向冰淇淋店推销冰淇淋。

西格尔对于《超人》仍不死心，他相信创作超级英雄漫画迟早都会给他们带来财富和名誉。不过这次他的目标不是专门的漫画书，而是向报纸的漫画专栏投稿。他将自己的作品更名为《Superman》。

一个炎热的夏夜，西格尔辗转难眠。他在构思一个能够深深吸引读者的戏剧化的故事元素，在这个夜里，《超人》的创作方向发生了彻底的转变。这个故事一开始讲述的是一个出生于遥远的氪星的小男孩。与这个世界的其他人一样，他也有超能力。男孩的父亲是一个科学家，经常被科学院里的人们嘲弄，因为他们不相信他提出的氪星即将因为内应力而爆炸的理论。男孩的父亲一直坚信自己的理论，为了躲过这一劫，他制作了一艘飞船。然而由于飞船太小，在星球即将毁灭之际，男孩的父母将他放入了飞船，而自己留在氪星上等待末日。飞船不久后在地球上降落，小男孩被当地的一对好心人收养。为了保护男孩，他们让他隐瞒自己有超能力的事。男孩逐渐成长，超能力也与日俱增，终于成为拯救世人的“超人”。

西格尔在创作新版“超人”时也融入了自己的影子。他性格内向，戴着眼镜，平常在学校里从来不会引起人们的注意。他只能在远处偷偷观察自己暗恋的女孩子，而她们却从来不会注意到他。他希望能够像超人一样，穿上色彩靓丽的制服，翱翔于天际，成为人们崇拜的偶像。于是他创作了克拉克·肯特，一个戴着眼镜、普普通通的平凡人，却能够在关键时刻穿上制服成为超人。

西格尔对自己连夜创作的这个故事非常满意，第二天一大早，他饭也不吃就飞奔着穿过了12条街区，兴奋地向苏斯特介绍他的新剧本。同样是戴着眼镜、性格内向的苏斯特读过脚本之后也觉得非常有趣，立刻就喜欢上了这个转变成英雄的新超人。两人立刻就开始着手新超人的形象创作。西格尔建议苏斯特在超人制服的胸部画一个中间有“S”的三角形，为了让战斗时显得更威风，他们还为超人加了一个披风。





▲超人与克拉克的初期形象。

▶ 这是1933年苏斯特绘制的漫画封面，不过从未发行。封面中的被绑架市民据说长得很像杰瑞·西格尔。

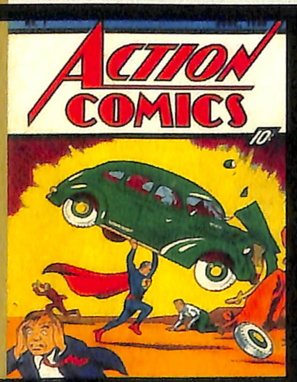
不过并不是所有人都与他们有着同样的想法。新版《超人》创作出来后仍然无法打动那些挑剔的漫画编辑，不过这次西格尔和苏斯特不再沮丧，因为他们相信《超人》总会有出头之日。为了维持生计，他们逐渐成为了为出版商漫画专栏供稿的专业漫画家，虽然出版商提供的报酬很低，不过这可以让他们认识更多的漫画编辑。一家漫画杂志社答应他们在某本杂志上刊载《超人》，不过他们认为该杂志的知名度太低，会埋没他们的杰作，于是拒绝了这好不容易得来的机会。还有一家小报社找到他们提出在其报刊连载《超人》的小说版，不过西格尔认为只有漫画才能表现《超人》的魅力，于是又一次拒绝了对方的提议。随后还有不少杂志社和报社表示愿意刊登《超人》，不过都由于种种原因而没能进行合作。西格尔一直在等待最合适的机会，为了让《超人》一举成名，他足足等待了三年。

1938年，时机终于成熟了。

当时西格尔和苏斯特正在为Detective Comics(即后来大名鼎鼎的DC Comics)创作《Slam Bradley》和《Spy》，而DC方面准备推出一本新漫画杂志，老板哈利·丹宁菲德开始积极为该漫画安排连载作品。由于麦克卢尔报社的一个漫画小报项目取消，老板M.C.盖因斯就顺水推舟地将《超人》推荐给了丹宁菲德。几天后，DC的编辑冯·苏里文通知西格尔和苏斯特，在所有的漫画投稿中，他最满意的就是《超人》。西格尔和苏斯特十分兴奋，立刻着手将之前创作的《超人》初稿编辑成13页漫画书大小的版本，并且在最后加上了一页宣传稿，上面夸张地写着：

“激动人心的冒险就这样开始，他就是史上最鲜活的漫画人物：超人！”

UP IN THE SKY



1938年6月1日，《超人》终于在《Action Comics》的创刊号中出现。经过了一段短暂的沉寂之后，超人的超级魅力终于爆发出强大的能量。西格尔拜访冯·苏里文在纽约的办公室时，看到了一则报纸上的新闻报道，这才得知《超人》已经获得了成功。当时出版商还没有充分意识到《超人》的潜力，在随后的调查中才发现，人们到报刊亭里询问的一般都不是《Action Comics》本身，而是《超人》。《Action Comics》的最初几期相当低调，封面上甚至经常都是其他漫画人物。直到调查结果出来之后，《超人》才开始真正成为《Action Comics》的主打作品。在第17期之后，《超人》就成了该漫画杂志永远的封面题材。

1930年代的美国漫画业已经有一个十分成熟的体系，有着数百万稳定的读者群，而市面上的漫画种类大约有100多种。由于竞争激烈，多数漫画作家的收入并不是很高。苏斯特和西格尔从第一期《Action Comics》得到的稿费只有130美元。《Action Comics》虽然创刊号的发行量就有20万本，不过定价只有10美分。不过随着《超人》的人气不断提高，到第7期的时候，该杂志发行量已经突破了50万本。作为该杂志主力作品的《超人》所占篇幅越来越大，而苏斯特也开始招聘美术助手，包括保罗·卡斯迪、里奥·诺瓦克、和韦恩·柏林等从事上色和背景绘制等工作，其中柏林成为后来最重要的《超人》画家。

1939年1月，McClure公司推出了《超人》连环画报，并且一直发行到1966年。这部漫画中西格尔第一次使用了“氪星”这个名字。随着《超人》的成功，《超人》单行本也于1939年夏季上市。超人成为美国漫画历史上第一位拥有自己的单行本的超级英雄。最初《超人》是本季刊，第一期中添加了两页讲述超人起源的故事。

经过一年多的时间，超人已经成为美国家喻户晓的超级英雄。1939年在纽约举办的世博会上，超人成为展现美国文化的重要标志，当日被人们称为“超人日”。DC Comics趁热打铁推出了100页的《纽约世博会漫画》。为了这个特别版漫画，西格尔被迫改变了超人起源的剧情。由于在世博会的“超人日”上展出了超人被送往地球时乘坐的飞船，而按照原来的故事设计，该飞船在降临地球后就爆炸了，西格尔只能对故事进行改动。后来随着超人的影响力越来越大，由于广播节目、出版商以及社会的压力，类似的剧情改动非常频繁。

1940年2月12日，《超人》广播剧的首播进一步引爆了超人热。该节目邀请了一批当时有着极高人气的配音者，首播即创下了同类节目的最高收听率。超人的配音者克莱顿·柯利尔当时已经是相当著名的广播剧演员，经常能够在NBC、ABC等广播公司的人气节目中听到他的声音。而在为超人配音之后，他更是一跃成为当时最著名的配音演员之一。为了适应该节目，漫画中克拉克工作的报社也从《Daily Star》更名为《Daily Planet》。在这一系列广播剧中出现了人们对超人出场时的标志性台词：

“看，在天上，那是鸟？那是飞机？那是超人！”

战火中的超人

二战时期，超人不仅在其漫画世界中惩奸锄恶，也成为战时人们的心灵寄托。1940年末，战火即将烧到美国之时，西格尔和苏斯特在《LOOK》杂志上发表了两页名为《超人如何结束战争》的故事。二战期间，美国陆战部为了鼓励人们收集铁屑和纸屑用于制造军备品而与DC Comics合作展开了“超人机密代码”活动，通过每一期在《超人》和《Action Comics》中出现的“机密代码”，鼓励“美国超人俱乐部”的130多万年轻会员响应国家号召。在《超人》的广播剧中，超人也会偶尔呼吁男孩女孩们购买战争邮票。美国空军训练指挥部少将沃尔特·韦弗发现大多数应募者非常鄙视加油站的工作，于是在次期的《超人》中就出现了宣传该职业的情节。海军为了让不识字的水手增加词汇量，更是进行了一项特殊的训练项目，用《超人》漫画的形象化方式促进水手增加词汇量。一位步兵军官告诉战地记者，在D-Day时，他曾担心士气不足，结果看见登陆艇中有好多小伙子在若无其事地看着《超人》漫画，于是他才相信一切都会顺利。

《超人》对于孩子们的影响力更大。麻省林恩中学的英语老师哈罗德·道恩斯发现他的学生们都不喜欢学习语法，而兜里却塞满了漫画，尤其是《超人》。于是他联络了《超人》的出版商推出了《超人》的练习册，让学生伴随着漫画学习语法、标点和字意。林恩中学的这种教学方式大为成功，得到了3000多名教师的大力推介。这种教学方式迅速得到推广，并且被应用到地理、历史等各种科目。

1946年，《超人》和《Action Comics》的发行量已经超过了300万本，在200多种报纸上都有《超人》出现，其总发行量超过2000万。出现《超人》的漫画杂志共有175种，总发行量高达3000万本。





后黄金时代

1945年“超级男孩”的诞生标志着超人从黄金时代步入了后黄金时代。

由于没有足够的商业意识，1938年苏斯特与西格尔将《超人》漫画卖给DC时与其签定了10年合同，而超人的人物版权也相当于被DC买断。虽然到1941年，苏斯特与西格尔因创作《超人》而获得的年薪已经各达到了7.5万美元，不过比起DC从中得到的利润显然是微不足道的。到了1946年，西格尔与苏斯特在军队服役期间，DC在没有获得他们许可的情况下，擅自将他们于1945年创作的“超级男孩”这一形象用在了《Adventure》漫画杂志中。原本就对自己的稿费待遇非常不满的苏斯特和西格尔对此大为震怒，终于将DC告上了法院。

超级男孩是对超人能力的全新解释。由于在之前的漫画中，超人的能力已经达到了不可思议的地步，读者于是提出疑问：氪星毁灭时，能力惊人的氪星人为何不直接飞到星球之外避难呢？于是在《超级男孩》中就出现了氪星人是因为到了引力较小的地球上才具有超能力的理论。

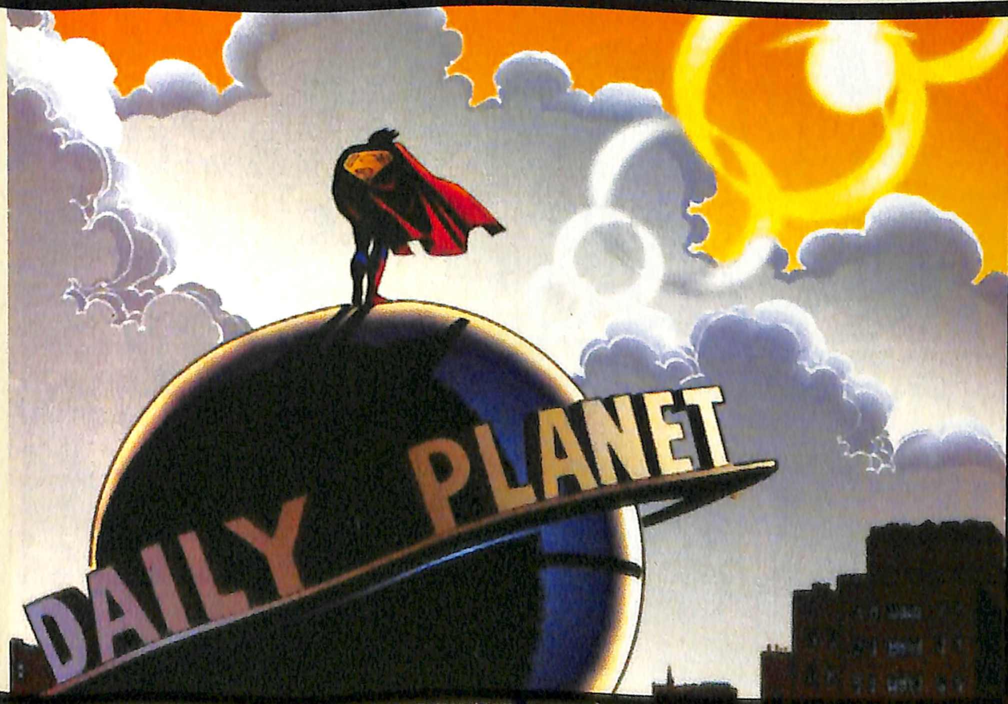
苏斯特与西格尔要求重新获得《超人》的版权，并且索赔500万美元。为了这起官司，他们在两年时间里几乎花掉了所有的积蓄，而最终只获得了20万美元的赔偿，并且这笔赔偿金不是因为超人，而是因为超级男孩。作为名誉补偿，两人的名字会在《超人》的相关电影、动画和电视剧等作品中出现，不过不会在漫画中出现。由于这起官司，苏斯特与西格尔于1947年正式离开了DC Comics。西格尔继续为其他出版商写剧本，1949年他与苏斯特联合创造了新漫画角色Funnyman之后就分道扬镳了。

随着苏斯特和西格尔的离开，《超人》在第二个十年里的发展进入了新的方向。由于在之前十年的发展中，为了适应读者的需求，超人的能力越来越多、越来越强，几乎达到了无法控制的地步，以至于接手的新作者莫特·韦辛格实在不知道该如何处理所向无敌的超人。漫画中的冲突级别不断提升，越来越多地使用到了外星人、氪星幸存者等等。吉姆·斯特兰克在其《漫画历史》中这样描述这个阶段的超人：“越来越傻的故事让超人成为笑料！”

莫特·韦辛格从1940年代初期就开始参与《超人》的制作，期间应召入伍。退役后，韦辛格又投入到漫画生涯，并且逐渐取代了西格尔的职位，塑造新的超人。战后《超人》的制作流程也发生了重大转变，由于DC Comics在编辑权限控制方面进行的一系列举措，所有编辑在进行漫画创作时受到了更多的约束和监控。

韦辛格希望《超人》有更浓的科幻冒险色彩，为此他在1948年的《超人》第53期中重新讲述了超人的起源。这里不再有超级男孩，氪星人又一次被证实在氪星上就有着强大的超能力，一切与地球的引力无关。在《超人》第61期中，超人用超光速回到了过去，看到了氪星的毁灭，超人这才知道了自己的生世。不过到了1951年，DC Comics希望《超级男孩》能够继续连载，因此在《Action Comics》第158期中又一次改写了超人的起源。

韦辛格一直在试图对超人的超能力进行合理解释，在1950年代，《超人》漫画中有了越来越多的对氪星的描述。1950年，超人第一次碰到了能够对其造成威胁的氪星石以及幸存的氪星罪犯。1953年，超人发现氪星更高的空气密度是造成氪星人双眼能发射光线的主要原因，韦辛格还对超人能够在水底呼吸的原因进行了解释，甚至将超人会飞的原因解释为是对太阳能的应用。



白银时代

我们现在熟知的超人形象定型于1950年代末，1959～1970年代的这个时期被人们称为超人的白银时代。

在这段时期里，DC Comics公司内部发生了两件大事。首先DC Comics重新赋予了编辑更高的创作权力，莫特·韦辛格全权掌握了超人的创作方向。由于之前在《超人》的二十几年发展过程中，故事起源的多次更迭严重破坏了整个故事的延续性，韦辛格决定打造"超人传说"，以形成一条固定不变的故事主线。另一件事是1959年杰瑞·西格尔重返DC，再次为《超人》撰写冒险故事。由于都是科幻迷，并且都崇拜Otto等科幻大师，韦辛格与西格尔的合作相当顺利，超人终于开始有了鲜明的个性。

《超人》故事的延续性大多是通过回顾的方式向读者讲述。1964年4月的《Adventure》271期中讲述了超人与宿敌莱克斯·卢瑟过去的故事。个性丰满的卢瑟可说是《超人》历史上塑造得最成功的角色。

1960年代中期，杰瑞·西格尔又一次离开了DC Comics。1970年，莫特·韦辛格也因为个人健康问题而退休。《超人》进入了又一个新的时代。韦辛格退休后，《超人》的创作方向最初由一组编辑进行讨论决定，最后由朱利叶斯·施瓦兹担任第三代《超人》掌门人。施瓦兹是韦辛格的助手兼好友，也是美国的第一代科幻迷。1932年他与韦辛格一起创办了第一本科幻迷杂志《时空旅行者》，并且成立了第一个专业科幻读者服务部"太阳销售服务"。1939年施瓦兹协助举办了第一届"世界科幻大会"。1944年，施瓦兹加入了DC旗下的All American Comics。在其后的三十多年时间里，施瓦兹主持策划了DC几乎所有最著名的漫画角色的新生，对DC的转型做出了巨大的贡献。



1971年1月，新剧本作者丹尼·奥尼尔的八部冒险故事永远地改变了超人的生活，到最后，超人的力量被降低了三分之一。奥尼尔认为，超人的力量实在是太强大了，以至于失去了应有的趣味性。1971年1月号的《超人》封面描绘的是超人将束缚在身上的链条挣脱，仿佛暗示着他要从过去的桎梏中解放，封面上还有这么一句宣传口号"氪星不复存在！"。在施瓦兹的新剧情安排下，克拉克被从《星球日报》开除了，转到了WGBS电视台工作，成为一名电视新闻记者。在其后的一期漫画中，超人的力量被试验体沙制超人吸走了一部分，因此其后的能力大大减弱，只能用更为聪明的办法应对各种难题。不过《超人》迷们对于心目中的英雄力量减弱很不满意，并且对剧情设计的不合理性提出质疑。因为之前超人的能力近乎无穷，而无穷的三分之二仍然等于无穷，超人的力量不应该因为被抽走了三分之一而衰弱得如此剧烈。DC高层批判了这种方向性变化，认为FANS希望看到根多宇宙级的冲突。奥尼尔写了10期《超人》剧本之后，卡瑞·贝特斯取代了他的职位。

1978年，投资巨大的《超人》电影上映，让沉寂已久的超人热再度升温。这是好莱坞历史上第一部超级英雄大片，原本打算邀请斯皮尔博格导演，可惜最后在片筹问题上没有谈妥。尽管如此，该片的演员阵容在当时来说还是相当强大的。出演超人的克里斯多夫·里夫虽然没有什么名气，但演出十分卖力，至今仍被认为是真正的超人代言。

最后的故事

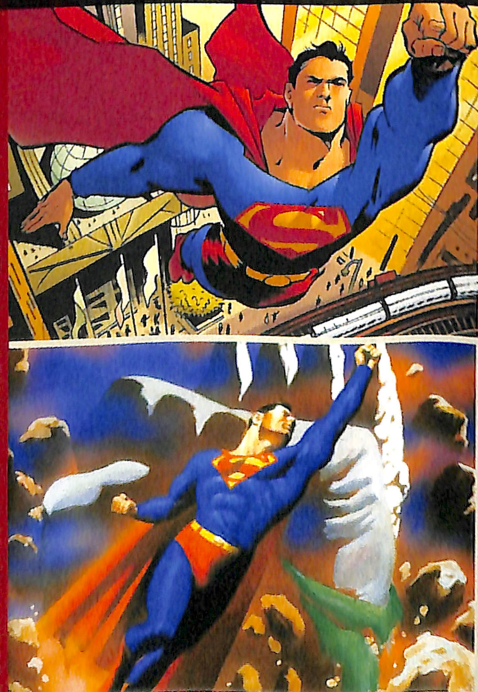
1985年，DC Comics为了庆祝公司成立50周年，决定对旗下的所有超级英雄漫画进行故事背景大调整。按照过去的设定，DC Comics漫画中的各个超级英雄都居住在不同空间的地球中，例如"地球-1"、"地球-2"。作为50周年庆的一个大举动，DC Comics为其所有超级英雄漫画设计了一起重大事件——"无限地球危机事件"。这起事件之后，各个时空融为一体，成为一个统一的宇宙空间。各漫画所讲述的历史都被进行了修改。为了对这一事件作铺叙，在事件之前两期，DC Comics让阿兰·摩尔执笔创作了旧版超人的"最后的故事"，讲述了危机前超人与多数主要敌人之间的最后决战。

随着旧时代超人的结束，新主编约翰·布莱恩成为第四代《超人》执掌者。《最后的故事》实际上是朱利叶斯·施瓦兹在离开前的最后一期制作的一个告别版特别故事。当时愿意接手这个故事创作的作者没几个，阿兰·默尔更是半开玩笑地对施瓦兹说："如果让我写，我就杀了你！"结果阿兰·摩尔还是无奈接手了剧本创作任务。这篇故事发表于423期的《超人》，里面是一些超人绝技和反派的大汇演，最后以喜剧收场。

《最后的故事》之后，《超人》的故事背景发生了彻底的大转变，超人再次成为氪星最后的幸存者，超女、超狗等不复存在。1986年末，由布莱恩策划的《钢铁男儿》系列漫画上市，对超人的故事背景进行了全新的诠释。1987年1月，布莱恩策划的新系列《超人历险》上市。此时的布莱恩已经拥有了《超人》故事发展方向的完全控制权，所有相关系列三分之二的故事都是由布莱恩创作。为了丰富新时代超人的故事背景，布莱恩从1987年12月开始接连推出了三部《Worlds of》系列，分别用4期对氪星、Smallville和大都会这三个主要地方进行了深入的描绘。不过在新《超人》世界观架构逐渐丰满之际，布莱恩却悄然离开了DC Comics。

1988年10月布莱恩离开DC Comics之后，《超人历险》的主要创作人员杰瑞·奥德维和罗杰·斯特恩成为了临时的《超人》作者。在这被称为"后布莱恩时代"的短暂时期内，《超人》的故事方向发生了有史以来最剧烈的变化。这段时期的《超人》作者几乎是每隔几月更换一次，而剧情也发生了令人意想不到的变化：超人将自己放逐到宇宙边缘、超人失去了超能力、克拉克向路易斯求婚、大反派莱克斯·卢瑟之死、超人之死……





▲超人在与"Doomsday"的最后决战中战死。

超人归来

1988年《超人》诞生50周年之际，超人在《时代》杂志的封面上出现。永远无敌的超人早已成为美国最受欢迎的英雄，相关作品包括3部小说、17部动画片、104集的电视剧、69集的动画系列、一部百老汇歌剧和5部电影。科幻作家哈兰·艾力森认为，世界上只有5位虚构形象是地球上每个角落的人都认识的，那就是：泰山、福尔摩斯、米老鼠、罗宾汉和超人。

1993年1月的《超人》出现了超人遇害的情节，结果这期故事成为了超人的凤凰涅盘，超人热再次袭来。超人之死的当期漫画卖出了600万本，成为该漫画8年来销量最高的一期。同年，ABC推出了电视剧《路易斯与克拉克：超人的新冒险》，为新一轮的超人热推波助澜。1996年，华纳邀请了凯文·史密斯等人筹拍《超人5：重生》，最初的计划是1998年上映。然而这部电影却成为影史上延期时间最长的电影之一。1997年，华纳曾宣布由尼古拉斯·凯奇扮演超人，导演则是蒂姆·波顿。然而电影的拍摄计划却迟迟未有定案。1998年华纳宣布将会为这部新电影投资1.9亿美元，让《超人》的FANS大为期待。结果这一声明再次成为烟幕。其间曾经传出华纳要拍摄《超人大战蝙蝠侠》的传闻，而实际上电影一直没能投入拍摄。一直到2003年，华纳宣布新超人的电影预算增加到2.5亿美元。2004年，《超人5》的拍摄计划终于敲定，《X战警》的导演布莱恩·辛格被确认为该片导演，而超人的扮演者则是布兰登·鲁斯。2005年4月，《超人归来》正式投入拍摄阶段。面对娱乐圈内对2.5亿美元巨额投资的担忧，华纳认为《超人归来》没有失败的理由：“这是资格最老、最‘美国’的英雄，理应取得更大的成功。”

“他是我们的神话，美国的神话。”

——《超人》百老汇歌剧作者大卫·纽曼

《超人》广播剧



“看，天上飞的是什么？”
“是一只鸟！”
“是架飞机！”
“不！那是超人！”

是的，那是超人。40年代初DC公司意识到超人的巨大商机，从1940年2月12日开始在广播中播放超人的故事。剧情由DC的编辑Allen Ducovny和小说家 Robert Joffe Maxwell合作编写，很多超人的重要情节以及重要人物，比如可以制约超人能力的氪星石，克拉克的编辑部老板等等，都是在广播剧中最先出现的，而不是像人们所认为的是在漫画中。

自从首次在电波中传送之后，超人广播剧成为了最受欢迎的青少年广播节目。这个成功的相当一部分取决于配音演员，节目负责人Bob Maxwell回想当初选择配音演员时所面临的困境时说：“我害怕不得不选择两个演员分别为超人和他的平凡身份配音，除非有人可以用不同的声线来表现这两种完全不同的性格。”最后他们选定了Clayton Collyer，尽管一开始Clayton拒绝了，甚至还和Bob打了一架，还好后来两人冰释前嫌，而Clayton不接则已，一接就是10年。最初，


▲Clayton Collyer

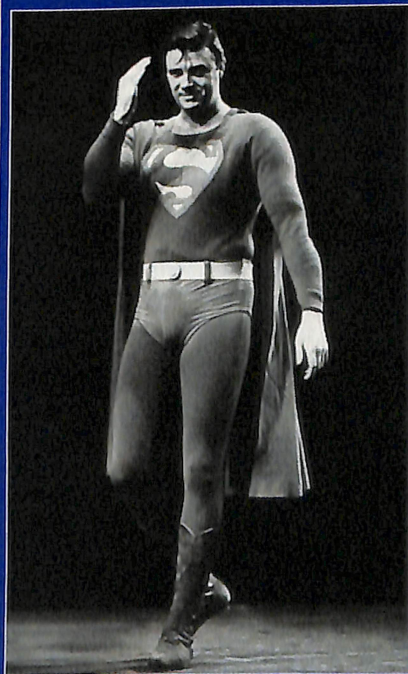
公司仍然倾向于找两个人来配音，于是Bob让Collyer录制了一个小样给公司的人听。人们可以清楚地分辨超人和克拉克的声音，但却听不出那实际上是由同一个人配的音。当人们知道了真相后，无一不对Collyer的配音技艺感到叹服。

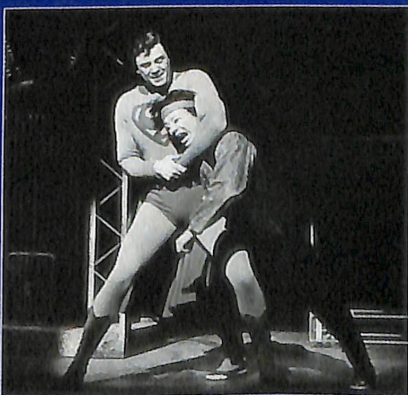
1945年播出的超人广播剧中出现了蝙蝠侠和罗宾，这为后来的正义联盟的组建埋下了伏笔。尽管1941年的一期漫画杂志的封面刊登了超人和蝙蝠侠联手的海报，可是1945年的广播剧才是超人和蝙蝠侠第一次正式合作。其后的几年里，蝙蝠侠和罗宾都在超人系列广播剧里扮演重要角色，其中包括超人系列最重要的冒险——“超人与原子人”之战。

1946年超人广播剧系列以最新的“联合基地”系列吸引了人们的关注。精彩的剧情引起了超人广播剧的热潮，甚至出现了学生逃课听广播的现象。

1951年超人从ABC电台的广播中飞入了电视荧屏，广播剧负责人Bob Maxwell转行指导了第一季的超人电视剧。许多广播剧中的演员也直接参与了演出。自此，由于电视这个可以带来全方位娱乐享受的媒介的诞生，超人广播剧便结束了它的使命，留在了人们的回忆中。

「超人」百老汇歌剧剧照





《超人》动画

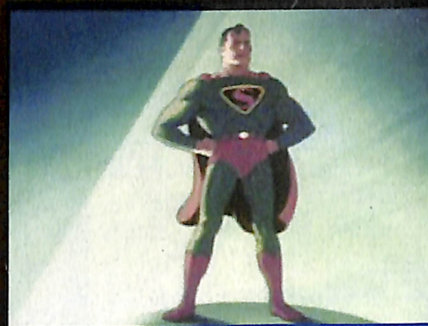
1940年，由派拉蒙公司投资，Fleischer兄弟制作组第一次制作了超人的动画片，这是一个动画电影系列，一共17集，是在电影院播放的。每一集片长仅8分钟，却要耗去3万美金的制作费用。由于投入资金充足，这个系列的动画效果出众，直到1990年代，新的超人动画系列问世之前，没有比这更出色的超人动画片了。

1950年代，超人的主要出版物都集中在电影和电视上了。动画版的超人没有什么太多的动作。直到1960年代，一位伟大的超人演员George Reeves辞世，人们才又把注意力放在了动画片上。原定每周六早上播放的超人电视剧被换成了超人动画，这部动画于1966年在CBS播放时定名为《超人的新冒险》，第二季改名为《超人与水人》，第三季又改为《超人与蝙蝠侠》。与同期的超人广播剧一样，这部动画请Clayton Collyer为超人配音。

1970年代，超人动画变成了一锅乱炖，出现了众多英雄共同对抗邪恶势力的场面。其名称也变为《超级伙伴》系列。从1973年的《超级伙伴》到1979年的《世上最强的超级伙伴》，尽管如此，观众们也是仁者见仁，智者见智，有的喜欢这种超级英雄汇聚一堂的场面，有的又觉得混乱。还好1978年出了克里斯多夫·里夫主演的《超人》电影，将人们的吸引力都转移走了，没有更多的人对这一时期的动画做出评价。1980年代，制作者只是在情节上对《超级伙伴》进行了修补，没有什么太大改动。惟一的亮点是1988年时，为了庆祝超人诞生50周年，由Ruby-Spears公司负责制作的超人动画剧集，以其较高的动画素质和剧情上的创新给人们留下了较深的印象。

1990年代，是超人动画的一个全新时期。之前一直为蝙蝠侠动画系列出谋划策的Paul Dini进入了超人制作组，他对超人动画的改进使其在剧情上甚至可与经典的超人电影媲美。而这一时期的超人配音演员Tim Daly也以他磁性浑厚的嗓音完美地诠释了超人这个角色。随着观众口味的变化以及日本动画对美国本土的影响。超人动画首次出现了明显的阴影画法。该系列的人物更是一改以往写实的风格，以简单的，甚至是带棱角的线条勾勒人物，线条并配合着大色块，使得其中的人物，一眼就能看出其个性。超人的刚毅、果敢、永不放弃，淋漓的表现在了他那棱角分明的外形上。该系列的一大特点就是对许多类似于Green Lantern这样的登场人物的起源都有详细的介绍。这是继《路易斯和克拉克：超人的新冒险》后第二部延续超人主题音乐风格的超人电视作品。90年代开始播映的美国动画，都有一个特点，播映的时候特别喜欢把头三集连在一起放，感觉就是一个电视电影。超人的动画也开始跟风。该系列的头三集总共花了90分钟讲述克拉克从氪星爆炸到超人初次登场，可以说是历代动画中介绍超人最详细的了。

2000年开始超人动画又重新回到了众多英雄合作的场面，只不过这次不是简单的大杂烩，与"《超级伙伴》系列"不同，这次的设定是所谓的正义联盟以及超人蝙蝠侠盟约的混合版，而且是由资深动画人Paul Dini设计的版本，相对精彩许多。在21世纪华纳全面进军中国市场的时候，把它和蝙蝠侠动画系列一起推出了中文版。很可惜的是，这次引进仍然是不全的，使得国内观众无缘很经典的第三季。

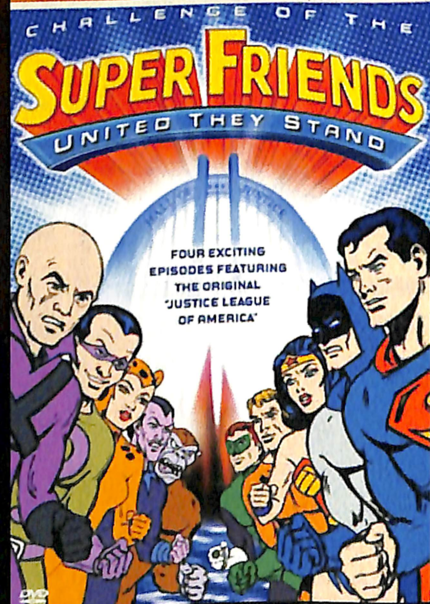




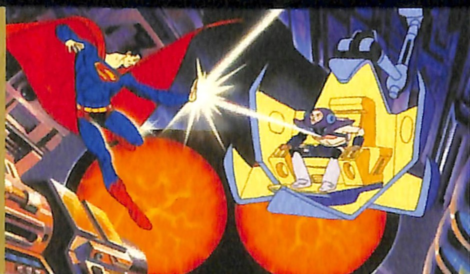
以当时的动作制作技术而言，第一部「超人」动画的视觉效果相当出众。



1950～80年代，「超人」动画一直没有大的突破。

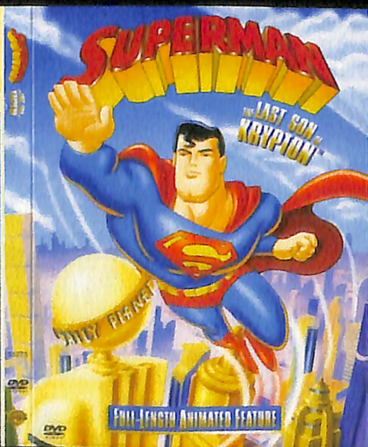


为了迎合DC Comics对旗下各超级英雄品牌的相互宣传，1970年代的「超人」动画片经常出现各超级英雄友情演出的情节。













1990年代的《超人》动画采用了全新的制作手法，制作水准有了长足的进步。

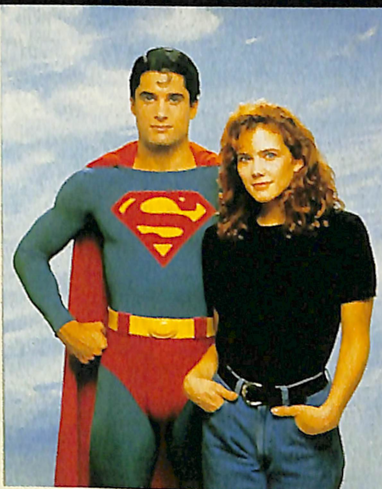
《超人》电视及电影系列剧



◀早期在电影院中播放的《超人》系列剧所采用的简单飞行特效。



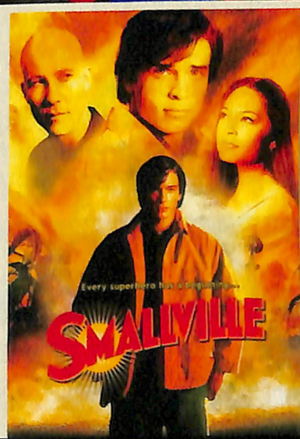
◀超人的扮演者George Reeves和路易斯的扮演者Phylis Coates。



◀「超级男孩」的男女主演John Haymes Newton与Stacy Haiduk。



▲有着迷人笑容的Dean Cain为超人带来了全新形象。



▶抛弃了经典超人装的《Smallville》同样获得了观众的肯定。

早期的超人电影系列剧有两个，第一个就叫《超人》，由哥伦比亚投资拍摄，一共15集，在1948年开始放映，其特效类似于动画片中用的效果；另一个叫《超人大战原子人》，也是哥伦比亚拍的，相比上一部增加了更多的打斗场面，在1959年开始放映。两个系列都是由Kirk Alyn扮演超人。

1951年，第一部超人电视剧《超人的冒险》开始放映，一共107集，直到1957年结束。这部电视剧吸引了无数观众，获得了极大的成功。而这部电视剧的主角，超人的扮演者George Reeves，也随之成为了当时的人气偶像，甚至至今还有年长的欧美粉丝念念不忘黑白荧屏里的那个钢铁之子。这部长达六季的电视剧，成为了继超人广播剧之后，第二长寿的超人系列。这部剧集从后半段开始以彩色胶片的方式拍摄，在这部剧集中超人第一次在荧幕上展示了他那著名的红蓝相间的服装。可惜当时彩色电视机尚未面世，所以观众们看到的都是黑白版，这不能不说是一大遗憾。还好后来发行了这部电视剧的录像带，观众们终于可以看到彩色的版本了。

1988年，描写青少年时期超人的《超级男孩》剧集开始放映。由著名的电影《超人III》的制片人Salkind兄弟作为制片人，这部剧集播出了四季。剧中的第二任主角Gerard Christopher成为了公众眼中最合适的超级男孩，这部剧集的成功，使其播映至1992年才画上句号。

1993～1997年，华纳公司制作的《路易斯和克拉克：超人的新冒险》电视剧集以不同的角度描写了超人的故事，全剧分4季共88集。侧重情感戏的描述使这一部超人电视剧风靡世界，甚至在国内也引进播出过其中的两季。男主角Dean Cain的潇洒又带点玩世不恭的气质完美地诠释了超人的新形象，也使得自己成为了新一代的超人偶像。而女主角不必我多说，大家自应该十分熟悉，那便是《绝望的主妇》之一Teri Hatcher，自出演《路易斯和克拉克》以来她便人气飙升，甚至应邀在《007：明日帝国》中出演了一位邦德女郎。由于结局上的不完整，许多该剧的影迷甚至自己为该剧编排了长达两季的续集，有兴趣的读者不妨在网络上搜索观看。

2001开始，一部在国内被译作《超人前传》的剧集开始播出。其原名叫做《Smallville》，即超人的家乡小镇的名字。该剧讲述的是超人青少年时期的故事，尽管人们认为这会是1980年代《超级男孩》剧集的翻版，但恰恰相反，大量有趣的设定带给观众们全新的感受。最有趣的莫过于超人和我们熟悉的大反派卢瑟在少年时居然是好友，最后因为三角恋才埋下了仇恨的种子。该剧大量的动作戏也带动了新的超人热潮，使得漫画版也不得不根据它来改变一些设定。该剧依然在热播中，想必读者中也有不少它的粉丝，在下也就不多说了。

《超人》电影

1978年，第一部真正的超人电影《Superman：the movie》横空出世，一个身穿蓝色紧身衣、足蹬红靴、身批红色斗篷、胸前有巨大“S”标志的超级英雄，从此在银幕上飞天遁地———一个漫画英雄的时代也从此开始。

[超人] 1978年

1978年的超人电影，仿佛里程碑一样，矗立在漫画电影的大路上。为《教父》作过编剧的Mario Puzo为了向原著致敬，没有对漫画的剧情作太大的改动，正是如此，电影版的超人保持了原作的英雄气质和悲天悯人的人文气息。而相比之下其他的漫画英雄到了大荧幕上都没有这样的成功。《蝙蝠侠》和《X战警》虽然票房十分成功，但是过于依赖视觉效果的《蝙蝠侠》把重心过多放在了刻画反派的形象上，《X战警》在刻画人物性格方面也受到了影片长度的限制。

自从19世纪30年代超人这个形象诞生以来，无论是在电影还是动画或漫画中，这个角色都异常活跃。最著名的应该是每周一期的《超人的冒险》，以及1993～1997的电视剧集《超人的新冒险》。但是所有的这些，都被Richard Donner执导的这一版本的《超人》发出的耀眼光芒所掩盖了，这一版本连同其续集《超人II》成功地刻画了一个有个性的散发着个人魅力的美国式英雄人物。

从一开始，编剧Puzo就没有想在一部电影里把整个故事讲完，他早就想好了要做成两个部分。于是，两年之后的《超人II》才最终给所有未解的谜团一个交待。在电影上映前，媒体普遍怀疑启用一个新人饰演主角是否合适。剧组为了消除这种怀疑，增加影片的号召力，花了400万美元请来了马龙·白兰度，尽管他只演了大约15分钟，而且表演功力较之从前明显下降。反倒是大反派的扮演者，吉恩·哈克曼的表现相当出彩，为影片增色不少，当然他的报酬也是剧组中排第二的。而我们的超人，克里斯多夫·里夫，连名字都是在影片结束之后的浮云演员名单中才出现的。

然而事实上，里夫在《超人》中所体现的演技是无与伦比的。为了证明自己，在扮演市民克拉克的时候，他的声音有些高，而且眼神中彷徨没

有自信；而在扮演超人的时候，声音低沉且有磁性，浑身散发着魅力和豪气。可以说，在《超人》系列的电影里，里夫创造了独一无二的超人，坚定的、伟大的、如钢铁一般坚强的男人。里程碑式的表演，使他所扮演的超人在观众心里留下一了一杆标尺，其后的任何人再披上那红色的披风的时候，都会不可避免地与他——真正的超人，克里斯多夫·里夫，做一个比较。

第一部《超人》里有个小小的缺憾，作为一部典型的美国科幻英雄式电影，其中缺少一个强大的敌人来与超人作对。这并不是说吉恩·哈克曼的演技不够，正相反，他已经把卢瑟这个反派角色塑造的超乎意料的好了。然而，在电影中，这个角色被设计的滑稽效果超过了他所应代表的邪恶的威胁程度。尤其是配角反派Otis在场的时候，整个场景看起来更像一出喜剧。而且卢瑟最后的邪恶计划也明显缺乏令人感到紧张害怕的地方。

电影真正精彩的桥段所在，是漫画书无法表达的。电影把超人对路易斯的爱表现得如此深刻，虽称不上荡气回肠，却依然令人回味。同时，在亲生父亲的不要干涉地球历史的嘱咐和养父坚定地相信他可以拯救一切的两个想法间，超人的挣扎也在影片中很好地表现了出来。看完第一部，有人觉得超人似乎有点儒弱，其实真正的高潮在《超人II》中才完全铺开。再回头看看，第一部只是一道开胃菜，更精彩的还在后面。

尽管投资巨大，影片的特效却乏善可陈，许多特效比较假。尤其是在飞行场面上，影片并没有成功地给观众带来超人是在天空中自由飞行的感觉，很明显地可以看出那只不过是超人与后面背景的简单叠加。尽管乔治卢卡斯的星战给电影视觉效果带来了巨大改观，而《超人》和《超人II》之间的两年的技术进步并没有给超人的画面特效起到什么作用，画面本质上没有什么改观，这不能不令人遗憾。实际上，画面质量的不佳总是使观众在观看的时候意识到这只不过是一场电影、一部漫画，并且使影片中不合常理的地方显得更加突出。

与克里斯多夫·里夫的表演同样出色的，是约翰·威廉姆斯的配乐。他是那个时代的电影音乐大师，他的气势宏大的交响乐开场曲总是可以令观众的情绪被深深地吸引到影片中去。听听他的作品吧：《星球大战》、《ET》、《第三类接触》，当然，还有《超人》。《超人》中的爱情插曲《Can You Read My Mind?》也起到了令人难忘的效果，尽管玛高特·吉德尔并没有真正的演唱，而只是把歌词娓娓道来。

说到吉德尔，由她来饰演路易斯·莱恩，超人的女友，确实是个有趣的选择。她并不美丽，但是她的表演精湛到位，成功地塑造了一位有性格的女士，也使得所谓的三角恋显得更可信。

不可否认，《超人》是一部有缺陷的影片，但是却是1970年代最成功的电影之一。影片尊重了漫画原著的基调，这正是大部分狂热的超人漫画迷所希望看到的影片。影片所有的小细节，包括和火车赛跑，以及在电话亭中换衣变身的场景，



还有那"真理，正义，美利坚式的英雄主义"，无一不体现出与漫画原作在精神上的一致性。制片方只投资了5500万，却收获了1.34亿美元的总票房，更刺激他们尽快拍摄第二部。

[超人II] 1980年

按照最初的计划，《超人II》应当在《超人》上映的半年之后与观众见面，事实上，《超人》的片尾也打出了字幕："明年夏天：《超人II》"。但是计划赶不上变化，导演Richard Donner被赶出了剧组，同时连制片人也被换掉了。大变动之下剧组在1979年毫无动作。而到了1980年，为《超人》和由Richard Donner指导的一部分《超人II》进行拍摄的资深摄影师Geoffrey Unsworth也突然去世了，所以剧组不得不找了一个新的摄影师。最后剧组请来了曾经负责《三个火枪手》的制片人Richard Lester来充当导演，收拾这个烂摊子。最后的电影，其实是个包含了前后两位导演各自拍摄部分的一锅大杂烩。令人惊奇的是，当电影完工时，观众很难分辨出那一部分是由Donner拍摄的，哪些是由Lester拍摄的。这不能不说是做大杂烩的厨师手艺高超，影片的两位剪辑Stuart Baird和John victor Smith功不可没。



《超人II》以倒叙的方式开场。所有在《超人》中出现过的角色悉数登场，在回忆的画面中有的仅仅是一闪而过。当然超人的老对手，卢瑟在第二集里仍旧处处与超人作对，同时也少不了卢瑟的搞笑跟班Otis。第一集开始从超人的故乡克拉普顿星球被放逐的三个邪恶叛徒Zod，Ursa和Non也终于作为强力的大反派登场。甚至连超人死去的亲身母亲都露了个脸。惟一缺席的是我们的老教父马龙·白兰度，因为他拒绝在《超人II》中使用自己在第一集里的片段，还好超人的亲生父亲出现与否对第二部的叙事并没有什么太大的影响。

因为第一部里的老面孔都在第二部里出现了，所以几乎没有增加什么新的演员。曾在《007》电影中有过出色表现得克里夫顿·詹姆斯扮演了一个有一点点戏份的警长。其实大部分演员都是在一开始就签了两部电影的合同，当然除了我们的老教父。

为了弥补《超人》第一部中的缺点，第二部里为超人找来了强大的对手，不是一个，是三个。每一个都和超人来自同样的地方，每一个都和超人拥有同样的力量。他们来到地球寻找仇人的儿子来报复，令他们奇怪的是超人居然没有用自己的力量征服这个世界。于是他们便认为这个超人内心脆弱，不堪一击，便放心地肆意胡为。三个强大敌人的戏份突出，把吉恩·哈克曼的角色挤到搞笑角色的行列中去了，可惜，除了克里斯多夫·里夫以外，他几乎是整个片子演技最好的演员了。

很显然，电影的重头戏是超人与三巨头在大都会上空那史诗般的激烈战斗。但是，飞行的特效如第一部一样令人失望，缺乏足够的真实性与刺激感来激发人们的肾上腺素。个人更喜欢在尼亚加拉瀑布上那段缠绵悱恻的爱情戏，有点幽默，和淡淡的温馨。吉德尔和里夫的出色表演给观众带来深深的感动。为了爱情，放弃无穷的力量，超人内心的爱的演绎远远胜过于拙劣的空中打斗场面。

与《超人》第一部相比，《超人II》更突出了真实的人性，是一部被生活化了的漫画。你在荧幕上看到的每一个小细节都可以从理性的分析中得到证实。区别前后两部电影的最重要的一点就是真实性。

视觉表现力上，无论从表面还是潜在的印象，第二部都完美地继承了第一集的效果。与《蝙蝠侠》不同的是，《超人》并不是非常注重视觉冲击力的。除了对超人的秘密基地的刻画以外，大都会其实就是纽约市的电影版。

音乐方面，在约翰·威廉姆斯的曲调的基础上，新任配乐师肯索恩没有什么太大的作为。至少听起来，两部《超人》就像是约翰·威廉姆斯的双胞胎儿子一样。

《超人II》其实是《超人》在精神上的传承者。至

于是否青出于蓝胜于蓝？那是很难做一个比较的。因为两者是依靠不同的方式获得各自的成功的。《超人》的成功之处在于人物形象的刻画以及剧情的描述；《超人II》则把第一部中的悬而未决的情节延续并且作了一个了结。关于《超人》，不用看结局，你也可以获得很好娱乐效果。而加上《超人II》的话，笔者推荐可能的话一定要连着看，不要中间休息。因为二者实在是密不可分的，是一体的。

同样的，在《超人II》的最后也提示了将会有《超人III》。但是它注定是比较失败的，因为《超人》里最重要的戏份，路易斯-克拉克-超人之间所谓的三角恋，随着超人身分被识破，已经在第二部里完全结束了。所以第三部已经没有什么戏好唱了。于是在第四部里更是只有克里斯多夫·里夫一个人在唱独角戏，惨不忍睹。而影片票房到了《超人II》已经有所回落，影片预算高达5400万美元，总票房为1.08亿，比第一部少了2000多万。

超人的Fans也许会觉得如果不把四部都看了会愧对Fans之名。但是作为一个普通的只想娱乐一下的观众，笔者推荐不妨只看前两部。完整的故事已经讲述完了，没有多余的累赘，只有精湛的表演和美妙的爱情，如此岂不正好？

[超人III] 1983年

《超人III》对于前两部来说就像一张重印的照片一样，褪色了太多太多。

第三部拥有最多的新演员。并且前两部的优秀演员在这一部里面的戏份少之又少，比如扮演超人女友的吉德尔。更遗憾的是吉恩·哈克曼，他完全没有出现在演员名单里。



取而代之的是一大堆新朋友和新敌人。好像超人想寻找青少年时代的回忆似的，编剧从克拉克的同学录里翻出来一群高中同学，还设法让他遇到了初恋情人拉娜·朗。为了配合剧中超人的家乡，那个小镇所处的美国中西部的风景，摄制组在亚伯达拍摄了两个月的外景，结果观众也没看出来什么特别的感觉，也就是说白费功夫。

这一集的情节的设定让人产生疑问：超人似乎完全忘记了自己的女友路易斯了，前两部里她和超人的甜美爱情在这一集里消失的无影无踪。对此，编剧的解释是：在第二部中超人与路易斯陷入爱河，但随后超人抹去了路易斯的这段记忆，因为他相信自己比路易斯更能忍受分离的痛苦。那与初恋情人拉娜·朗的关系呢？编剧又解释道：他们之间的感情是淡淡的，是一种暧昧。笔者无法理解，放弃了真爱，去体验暧昧，难道编剧要把超人刻画成一个花花公子？实在不可理喻。

第三部的情节无趣而且幼稚，说白了就是一句话：电脑VS超人。电影里其他的情节与这个主线一点都不相关，也没有人会花心思去想它们之间的关系。至于性格分裂的超人，这个设定惟一的好处就是发挥了克里斯多夫·里夫的演技。在两种人格之间，里夫的神情的转换很好地告诉了我们，他是个天才。

而且电影在描写加斯这个配角身上花费了太多时间。因为如果不给这么多戏份，里查德·普瑞尔(电脑怪才加斯的扮演者)就不签约。制片人亚历山大·萨金德似乎脑子进水了。他给了克里斯多夫·里夫一份丰厚的片酬，两百万美金，这没什么可说的；可同时他给了理查德·普瑞尔400万美元。结果不幸的就是观众了，他们不得不费些功夫观看一个不怎么相干的角色讲述自己的小故事。当然这引发了大规模的不满，以及媒体对于理查德·普瑞尔的冷嘲热讽。作为制片人，亚历山大·萨金德这次作了一个失败到底的决定。

影片的视觉效果还算不错。影片高潮发生在垃圾场，超人与自己的分裂人格的战斗，这一部分的视觉效果相当震撼。还有火焰的特效以及龙卷风的画面，都还算过关。毕竟在有限的预算下能达到这样的效果已经可以让批评者们少说几句了。

影片的配乐毫无疑问地依旧是建立在约翰·威廉姆斯的宏大壮丽的基调之上的，与第二集一样，肯霍恩负责编曲，但是新加入的编曲者乔治·澳莫罗德的拖拉冗长的曲调连累了整个音乐，他还在乐章的第二节加入了一些无谓的电子乐元素，使得配乐效果比前两部稍差。

尽管剧组竭力避免使《超人III》步入烂片的行列，可仅有的一点有趣的场面也因为生硬的搞笑和过于明显的做秀而索然无味。其实当初克里斯多夫·里夫对制片人亚历山大一直有意见，他甚至不曾准备参与《超人III》的拍摄。但是亚历山大在影片上胡乱投入了太多，3500万的资金被他挥霍了大半。最后不得不找克里斯多夫·里夫来救场。出于对超人系列的热爱，克里斯多夫·里夫答应出演。可惜最后影片整体还是非常失败，首周票房只有1300万美元，总票房只有6000万美元，比起前两部差了太多。

[超人IV：探索和平] 1987年

《超人》是有史以来影响力最大的影片之一；《超人II》带给观众前所未有的精彩的超级战斗场面；至于《超人III》，忘了它吧，顶多算是一出不太好笑得喜剧而已。那《超人IV》呢？超人Fans害怕它会比《超人III》更烂，结果呢，不只是更烂，《超人IV》成功地成为了史上最失败的影片之一。

克里斯多夫·里夫也参与了部分剧本的写作。但并没有起到什么效果，剧本比第三集的似乎还要滑稽。超人似乎终于意识到自己的力量可以使自己拥有怎样的权利了，他居然扮演起了世界领导者的角色，想获得政治统治力来摧毁全世界的核武器。这个剧情多少受到了当时美苏冷战时期的核军备竞赛的影响，只能说是政治格局在娱乐业上的镜像产物。

吉恩·哈克曼终于回来了，扮演我们熟悉的狂人卢瑟。只不过不知道怎么回事，卢瑟从监狱中出来就成了基因学大师，跳过了克隆羊、猫、狗之类的小动物，直接克隆了一个核子人来和超人作对。优秀的演员，无论是什么样的剧本都不会使他的表演质量下降。本作中吉恩·哈克曼的表演依旧可圈可点。吉德尔的表演也中规中矩。但是新加入的两位演员就没那么出色了。琼·克莱尔扮演了一个莫名其妙的角色，狂人卢瑟的侄子，他的表演也是莫名其妙的差劲。而这回超人的对手核子人的扮演者——马科·皮罗同样被观众所厌恶，有的甚至称其为“核子灾难”。纵观“《超人》系列”，敌人的设定方面第一集是比较弱的，但是吉恩·哈克曼的表现多少掩盖了这个缺陷。第二集是最强的，三巨头的扮演者也颇具功力，可说是最好的。而第三集和第四集除了人物设定上的莫名其妙之外，演员也让人不得不摇头。

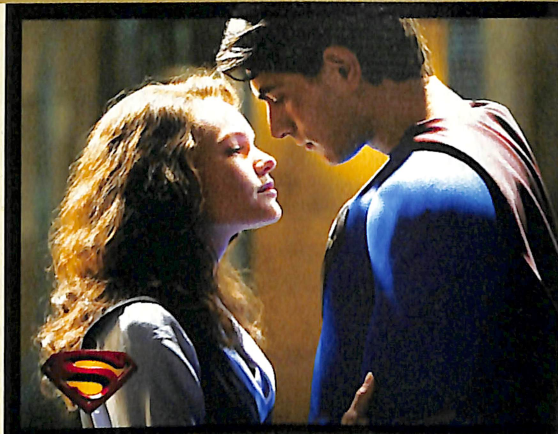
同样的，按照惯例，一直为人所诟病的低劣特效也没有改观。这回影片的拍摄交给了加农电影公司，很不幸这家公司当时的财政非常困难。于是在影片准备拍摄的前夕，制片人Menahem



Golan和Yoram Globus这一对吝啬鬼把电影的预算从2500万砍到了1200万，导演希德尼·弗瑞只好去掉一些不太重要的场景，然后把一些特效翻来覆去地循环使用，最后甚至把拍摄场景从纽约搬到了米尔顿·凯尼斯。加农公司为了从电影身上多榨取些油水，把电影加长到90分钟。结果影片的票房因此一败涂地，只有1500万。公平地说，在如此少的预算之下，拍出这样的片子也算是不易。何况影片中还有不少精彩的场面，比如超人和核子人大战时，被波及到而毁坏的长城，还有举起自由女神像的那个场景，都是有一定视觉冲击力的。

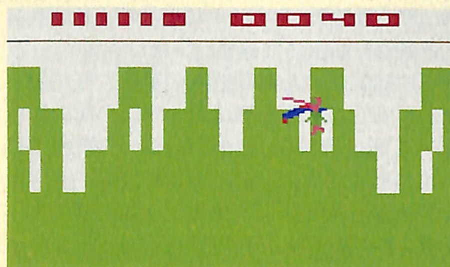
[超人归来]

上映时间	2006年6月30日
发行商	华纳
投资	2.5亿美元
导演	布莱恩·辛格
主演	布兰登·鲁斯



《超人》游戏的历程

最初的Atari 2600版超人游戏



1976年Atari公司在美国推出了Atari 2600型游戏机，成功开创了美国的游戏市场。1982年时，在美国平均每三户家庭就拥有一部Atari 2600，普及率相当之高。

1978年，第一部超人游戏就诞生于Atari 2600平台。被一些玩家评价为那个平台上最好的动作冒险游戏之一。本作是一款横版的动作过关游戏，与经典游戏《Pitfall》操作基本相同，剧情与动画及电影并无二致，出场角色齐全，从超人女友路易斯到大反派卢瑟博士都悉数登场。游戏有众多关卡，每关的任务设计都值得称道。但是令人不满意的是通关之后没有过关动画，甚至一行"祝贺你通关了！"的台词都没有。但是那个年代，这种程度的游戏已经可以让人感到很满意了。

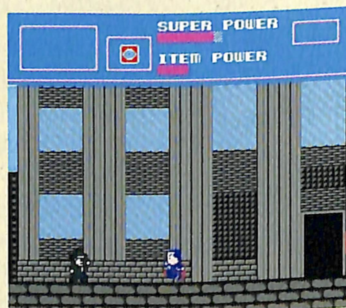
日本发行的超人街机游戏

1988年，由Taito制作发行的超人游戏，同样是横版动作过关游戏，支持双人模式。剧情是超人对抗入侵地球的外星势力。双人模式中，两个玩家分别控制红色衣服和蓝色衣服的超人，这个创意似乎源自1963年的超人漫画第162卷《超人！红与蓝！》，但也许只是个巧合罢了，不论怎样，本作的画面一般，但游戏的各种要素还算多样，除了普通的动作关卡之外，在空中的飞行关卡就变成了飞行射击类游戏，这是游戏的最大亮点。射击板块的表现力比较到位，只不过速度感不够，而且太多无意义的障碍物使游戏的流畅度有所下降。欧美的玩家对这款游戏并不感冒，对本作的评价相当低。也许是日本的制作公司不能很好地领会美国漫画的内在精神，相比之下，同期的《X-man》街机游戏的素质就高出很多了。



1987年红白机版本《超人》

任天堂红白机时代的超人游戏算是中规中举的一款动作游戏。游戏一开场，便是超人从远处飞来，斗篷随着风飘动的英姿令人激动。但是进入了游戏中就有点失望了，不仅背景设计简陋，而且跑龙套的市民们都画得个子很大，有点喧宾夺主。游戏的背景音乐单调且重复，音效倒是勉强合格。游戏不是很容易上手，有些玩家甚至都无法走出游戏刚开始时的建筑物，因为必须按住"↓"才能走过那扇门(难道超人太高了？)游戏没有什么难度，一路大展拳脚杀过去便可。打击感比较差，笔者觉得这是那个年代的游戏通病，除了《双截龙》以外大部分游戏都没有拳拳到肉的感觉。





1990年SMS/GG版本《超人》

1990年，世嘉在Master System平台及世嘉掌机GameGear上发布了一款超人动作游戏。因为这款游戏鲜为人知，所以没有太多的评价。在这一版本里，出现了一个要毁灭地球的怪人，而他的目的只不过是为了赢得路易斯的欢心，结果自然被超人阻止了。奇怪的剧情设定，但是更奇怪的是这款游戏居然是由Virgin公司的英国分部发行的，相信大家对这家公司并不陌生，著名的《沙丘》系列的第一款游戏便是由其发行的。如此有名的公司发行这样大题材的游戏却没有给玩家留下什么印象，确实有些奇怪。也许那时virgin还不够大牌吧。



《超人：浴火重生》

由Sunsoft公司制作发行的游戏总算给超人系列的游戏挣回了一些面子。在游戏界被蝙蝠侠压得抬不起头来的超人终于扬眉吐气了一回。游戏在SNES(SFC美版)和Genesis(MD美版)平台上发布。剧情尊重漫画原著情节，选取了毁灭日的情节。游戏图像值得赞赏，大量不同的角色设计，多样化的敌人，动作的动画效果也比同类游戏出色。音乐也充分表现了毁灭日带来的恐怖气氛，音效，尤其是拳头打在敌人身上的声音感觉真实而痛快。游戏中超人随时都可以飞行，来躲避敌人发出的死光或是越过障碍。游戏的难度很高，而且流程对于一个纯动作游戏来说比较长，这使得通关难度增大不少，同时不支持双人模式也使本作不是那么完美(其实双人模式对于超人游戏来说才是一个奇怪的想法，谁来和超人搭档？闪电侠？)。但，毕竟我们终于有了一款不错的超人游戏。



1998年的GB版《超人》





TITUS发行的GB版本的超人游戏可谓声名狼藉。游戏的人设糟糕至极，丝毫没有让人感觉到这是关于那个飞天遁地无所不能的超人的游戏，甚至你会发现游戏主角其实是个普通的跑龙套角色路人甲，穿了一件印着"S"的服装就来拯救世界了，说实话连那个"S"你也看不到。每一关的剧情没有什么关联，其实所谓的剧情只有每关开头的一句本关任务的简单介绍，惟一将其串起来的就是一个关键词"入侵者"，但是从头到尾游戏并没有提到谁是所谓的"入侵者"。完成游戏只需要收集每关固定数量的钥匙并且打倒boss就可以了，一点技术含量都没有。只有游戏的背景画面还算细致，使这款游戏不至于差到一无是处的地步。

Xbox《超人：钢铁男儿》

《钢铁男儿》与同时期的《超人大战影子侠》并非同一款游戏，而是由不同的公司开发，故事则是基于漫画版改编，讲述Brainiac 13用千年虫让大都会陷入混乱。游戏刚开始只有一个故事模式，随后会开启一个任务模式，玩家可以任意选择之前通过的关卡重玩。故事模式总共有9个章节、25个关卡。画面采用的是写实风格，同时融入了一定的漫画感觉。游戏场景十分庞大，同时又不失细腻，场景的可视距离也很远。



2003年GBA版《超人》

由Infogrames制作、Mistic发行于2003年三月的超人游戏。玩家控制超人在天上(其实看上去就象趴在地上一样)盘旋飞行，然后猛冲下去痛扁敌人。作为一款动作游戏，除了光线和普通拳头，没有特殊技能，没有近身投技，没有倒地后的追加攻击，本作中的动作元素少的令人发困。游戏的背景音乐与游戏本身不太搭调，反倒是更适合在动画片里作插曲。画面还算不错，假3D的场景做得比较精细，而且过场动画是由一些取自原版漫画中的图片所组成，总算有些值得嘉许的地方。如果游戏中再改进一下动作系统，或者添加一些解谜要素，可能会好很多。总之本作就像一份五分熟的牛排，而玩家想吃全熟的。



1999年N64版《超人64》





N64版本的超人没有能给人带来惊喜，相反的，它可以说是最饱受非议的一款超人游戏。为了将超人游戏3D化，制作组(没错，就是制作了GB版本的垃圾超人游戏的TITUS公司)费劲力气强化图像却适得其反。N64自身机能的不足导致在敌人极少的情况下依旧会出现丢帧延迟的现象，而且多边形的数量少得可怜，人物显得棱角分明，超人成了变形金刚。背景虚化严重，玩家将其戏称为"氪星云雾"。操控性较差，而且每一关中都需要玩家控制超人像马戏团的狗一样飞过一些圆环，这种毫无意义的重复操作使玩家彻底丧失了对它的兴趣。音效是相对稍微好一点的，注意，是相对的。总之，这款游戏成为了当时的一大败笔。而本来准备在PS上同时推出的这一游戏也因此被取消了。

2002年PS2/NGC《超人大战影子侠》



本作基于华纳推出的《超人》新动画系列，因此采用了卡通渲染技术，所有角色的形象都与动画版一致。游戏中的场景一般由2.5万个多边形构成，人物为5500个多边形，画面显得较为整洁。超人在本作中的主要武器是从眼睛里射出的光线，可以轻松地将机器人击倒。不过超人的能力并非无限使用，游戏中设计了一个超能力槽，每次使用超能力就会逐渐消耗，不过在战斗过程中会逐渐自动回复。游戏中共有15个关卡，类型包括解谜、探索、营救、BOSS战等，内容十分丰富。玩家甚至还有机会操作克拉克。

超人重新登场，《超人归来》强袭所有游戏平台！

随着最新的超人电影《超人归来》而引发的超人热潮，游戏厂商自然不会放弃这个大好机会。几乎所有的平台上都会推出《超人归来》这款令人期待万分的大作。PS2、NGC、Xbox等自不必说，而玩家们心中的真·超人还是在Xbox 360归来吧。

尽管还未发售，但从发布的游戏插图和动画来看，效果是相当的赞！可是超人的长相貌似换成了最新的超人扮演者布兰登·罗素的样子，这可能会让克里斯多夫·里夫的死忠们小小的失望一下。根据EA发布的动画细节推断，游戏中会有像帝国大厦一般高的机械BOSS，惊恐逃窜的市民，拖着白烟飞向建筑物的巨大导弹。当然，还有超人眼中射出的正义光线！



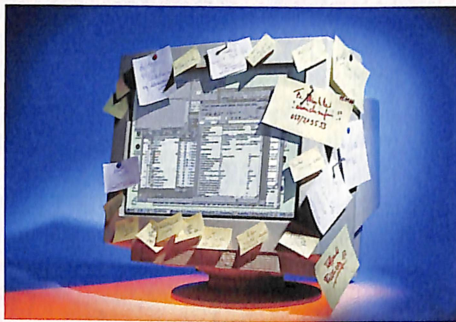
小编与上帝

《游戏·人》第十七辑 读者调查

1. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
2. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
3. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
4. 您还希望《游戏·人》增加什么样的栏目，出现什么样的内容？
5. 您对这辑的新栏目"游戏平台"有什么看法或建议？
6. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！

△临近月底，工作本就繁冗，再加上一连串的琐事……最近当真可以用"忙到飞起"来形容，右图便是我那每日"整装待命"的爱姬，相信这个显示器本身便足以说明了一切。(图片仅供参考，与实物可能略有出入……－ －)

×截稿时乍闻前两天刚出的《WE10》其汉化进度已经达到了80%，不由得为我们伟大的民间汉化团队寒了一个……照这速度下去，估计各位看官还没等拿到这辑《游戏·人》，就该在完全中文化的赛场内一球成名了。



□近日老编大赦天下，昭告全体编辑将在截稿后组织去市郊游玩一天，不少小编纷纷对节目单上的"跑狗、赛猪游戏"大感兴趣，而另一部分人则对"浸泡温泉"动起了YY念头……唉，现在的年轻人啊，莫非你们都以为《纯情房东俏房客》的情节会那么容易就砸到自己脑门上么？还是多去做一些健康的运动吧！(作正气凛然状)

○买泳装去。

梧州 玉钧升： 说到这辑《古墓丽影》特稿中的劳拉，这款动作冒险游戏是我小时候的最爱，那里面的动作超炫。儿时的我经常手持双气枪，在一楼梯上跃下，侧身后"砰"地开枪，爽啊！……这篇文章使我了解了"《古墓丽影》系列"的历史，又有好文章，又有美女图，真是"文色双收"。

✉ 好危险的举动啊，没想到您的COS欲这么强烈，不过幸亏您小时候还没出《战神》，否则后果一定不堪设想。

山西 李硕： ……最近越来越不爱玩游戏了，再也找不到过去的兴趣。希望《游戏·人》能帮我找回昔日难忘的快乐，让我再次融入童时游戏的快乐。

✉ 多蒙抬爱，不过您这来信未免有些言重了，让我们怎么看都觉得自己编排的不是《游戏·人》而是《夕阳红》……

四川 陈冉： 第15辑中我被抽中了一块《生化危机》的纪念腕表，真的很激动，而更多的是感动。我给UCG写的意见远比《游戏·人》多，可他们估计是僧多粥少吧，最多撑死了就是拿到一张贺卡。虽然是小编们亲笔书写，可觉得总有一点"公式化"，一点都不贴心。只有《游戏·人》念着我的眼睛，更注重我提出的意见……四个字总结：永远支持！

✉ 这个……应该不是UCG的那帮家伙不用心，而是"僧多粥少"这个客观因素。相比我们《游戏·人》每辑回函都寥寥无几的凄凉现状，据说UCG那边每期都是群信乱舞，以至于截稿后众小编们还要拿出明信片来伏案疾书一个下午……唉，我们到底是该感到庆幸还是悲哀呢？



Email 李梦华： 《游戏·人》的音乐应该尽快找到属于自己的风格。对于音乐的选择，选游戏的合辑时要选一些有代表性的游戏，拿16辑来说，其中的《幻想水浒传》我就要问问了，这么多的游戏玩家中，有多少人玩过这个游戏呢？我想肯定是很少一部分，也就是说只有很少一部分人会很喜欢，但其他人呢？也只能听一遍就不知道扔哪了，别跟我说"真正懂得音乐的人是不会在乎游戏有没有玩过，只要音乐好，就能满足"这类的话，试问广大的游戏玩家又有多少是真正懂得音乐的人呢？所以说，选材是很重要也很基本的条件！希望编辑看到后，能认真想一想，不能不把CD不当回事，要知道，音乐CD对整本杂志来说占据着很重要的地位！

✉ 感谢您在来信中的批评与建议。不过在选曲方面，您有些误会了，其实CD选曲一直以来都是我们重点对待的内容，第十六辑中的两张CD自然也不例外，当时我们在将近期的流行曲目仔细逐一比较试听后，最终确定了《DJMAX》和《幻想水浒传》这两个素材。在这一点上，还请您相信我们的判断。此外，我觉得，对于一个玩家而言，是否"懂得音乐"并不会影响到他欣赏音乐时体会到的感受，更不会剥夺他欣赏音乐的权力与乐趣。再者，游戏是游戏，音乐是音乐，我们不该戴着销量这个有色眼镜来看待所有的一切，那样实在是很不公平，您说是不是呢？

蚌埠 张宇： 很高兴小编能喜欢我寄去的克劳德贴纸，故这次又寄来了一些，不过可别因为这个长得像甄子丹的克劳德而伤了和气啊，那样我会内疚的。还有，当看见小编称我为"您"时，感觉真是折煞吾辈了，下次请千万别这样了，叫"那个谁谁谁"就行。

✉ 我说，那个谁谁谁，您每次都寄这么有诱惑力的礼品来，是不是唯恐我们这里天下不乱啊？这不，字还没打完，贴纸又被那位MM编辑一把抢去了，偶躲闪不及，手上还留下了几道爪痕……

levelup.cn godhost： 严重建议不要送CD音频格式的碟！我买的几期《游戏·人》，碟一直都是摆在那没动过，听碟对于我这种懒人来说太麻烦了，因为CD机带出来很不方便，所以光盘最好是MP3格式的，或者你们可以做成"CD+MP3"的也行。



■懒惰是一种奢侈……

邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第15～17辑，定价16元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

✉……为了让您有充足的运动（至少是手指）以保证身体健康，请允许我们坚持目前的CD音频格式。

濮阳　高镜涵：（前略）写这封信，只是希望《游戏·人》可以多关注一下国内的市场。国内有许许多多的游戏制作人员，他们为了使国产游戏步入市场而不懈努力着，我将来也要成为一位游戏制作者，希望所有玩家能够给予我们这些制作者支持与鼓励！

✉在电视游戏界，国内市场的动向我们丝毫都没有盯松过，或许你会说我们关注的力度不够，然而希望你能理解，这已是我们在目前的现状下所能做到的一切。对于你的一腔热忱，我想说的是：拥有梦想是一件最能令人振奋的事情，它会带给你创造一切的原动力，将不可能的事情变成可能。但是，在实践这一理想之前，如果你对自己确定的目标并没有充足的认识乃至为之牺牲一切的觉悟，那么，你所追逐的，其实只是一团幻想的泡沫。

levelup.cn hopy：怎么说呢……第十六辑《游戏·人》华丽度首先是满点了的，加大了开本造成的视觉感染力很“弓虽”的说。但仔细读完后不知为何却感觉到一种郁闷，“卷首特稿”以走向下坡路的纸媒结束，期待许久的“游人小说”选择了郁闷的风格，然后就素十几页的相！对！论！很显然天之业云JJ努力想用尽量浅显的文字来说明相对论并不复杂，然而和物理课本上简单的公式和图示相比还是过于烦琐，偶一边努力读着这些文字一边想，与其费尽心机把胜泰二人组套进复杂的解说中还不如以二人为主角配一些生动的插图来帮助广大读者理解，#￥◎※×逃走……

✉首先，感谢您对杂志的客观评价；其次，小小澄清地一下，天之业云“JJ”的性别为雄；最后么……得罪了“胜泰”就想走？没那么容易！



Email 曾磊：本辑中的《我们爱丁丁》与《后黑岛时代的欧美RPG》都很有《游戏·人》的一贯特色。不过对《在爱因斯坦的时空中旅行》有些不太满意，作者写得一点也不生动，而且篇幅太长，没有相关专业知识的人只怕难以坚持下去……

✉嗯嗯，《在爱因斯坦的时空中旅行》内容确实有些艰涩，不过其附带的“睡眠”效果对于治疗编辑们在截稿前的失眠症确实具有奇效。（玩笑）我们会把意见转达给作者天之业云的，希望他的下篇文章能更加生动有趣一些。

广州　岑祺安：第十六辑的封面还好，是借鉴了《FFⅫ》的女主角吧。这女孩的笑容实在可以杀死不少人了，但是拿着的那只貌似生物的东西实在像是没完成品的说，一点也不够可爱。另外，一点也不喜欢本期的赠品，小编们可能都当我们是OTAKU了，我想没几个人会挂着这种东西到街上去吧，就算拿这来装饰的话我觉得也没什么美感可言。

✉1.确切地说，不是“女主角”，而是“主角的女朋友”。注意，这两个词语可是有本质区别的；2.“用笑容杀人”……您是在夸她还是贬她？3.在这里顺便向广大来信质疑的读者们澄清一下，这个“貌似生物”是“《FF》系列”的吉祥物之一——莫古利，而不是大家臆测的“巫毒人偶”；4.那个……赠品的用途是方便您将常用卡片放入其中，并不是让您把一个空卡套戴在脖子上满街走……

哈尔滨　彭磊：对于上期的“MIA”，我对除了《五星物语》和御姐类之外的模型都不太敏感，直接就翻过去了……

✉作《五星物语》的FAN可不是容易的事情，毕竟永野护大神可是宣称“要用一辈子来画这部作品”的，祝您长寿……另外，说到御姐么，最近的《黑礁》（下图）里面有很多标准御姐，只是不知道你有没有观看的勇气。－ －+



✉下面是友情乱入的栾东手记，估计是小说那边的版面没地儿了，胜员师才让他在咱们这“小编与上帝”里一诉衷肠。虽然不知道他这次小说又写了点啥，但瞅这架势估计又是把人写死了，没错的……

致读者——《月夜》后记

之前读者的邮件和网上的评论我都看了一些，真是非常感谢各位兄弟姐妹对我的支持。所以在这里想跟大家说两句话。

首先要说，这篇小说的情节当然是杜撰的，想法来源于网上的一则报道（大意是某高中少女被校外青年凌辱，学校没什么反应，后来少女跳楼自杀）和我从前的一点经历（去年回家，家乡的街机房还是老样子，那些打架团伙也没跟上时代的步伐，还在干那些没技术含量的事儿）。写这篇小说其实来源于一个命题作文，就是根据莫文蔚的歌词“我以为不留痕迹，思念却满溢，或许这代表了我的心”来写一篇文章，我也不知道为什么会写成这种感觉。

其次是说，我一个哥们儿预审了这篇小说之后教育了我两句，他的话挺有代表性，因为有些读者也跟我这样说过，所以我在这儿辩解一下：第一，说你写的东西怎么都是女主角倒足了八辈子霉？你就那么恨女孩子？我冤枉啊，我喜欢女孩还喜欢不过来，怎么会恨女孩呢！正因为喜欢，才对女孩的故事特别关注，我觉得女孩的不平可以借文章发泄一下，而男人呢，就装在心里啥也别说了。从前我没体验过女性的厉害之处，不过后来的一些经历让我发现我原来的想法“相当地”狭隘，太一厢情愿，太自以为是。所以，我计划，下一篇小说一定让女主角扬眉吐气，同时让男主角受尽苦难，就像一些韩国电影，嘿嘿。第二，说你是不是迷上了描写女性被欺辱，《他二叔的故事》和《月夜》都有雷同情节。这个问题，我……我真是汗啊，这应该是巧合吧（这两篇小说之间我还写过很多别的小说呢），不过选这个题材，也因为我最近为生活所迫活得挺累，写《月夜》的时候我觉得秦露才是我的化身，我把我的郁郁寡欢寄托在她的心里，但我这儿居然还剩余着那么一点点难过，那是因为故事本身。

小说写到最后，我又想到网上那则新闻，如果那是真的，有一个无辜的少女自认无法承受这世界的压力，她柔弱的躯体在月光下划出一条抛物线，在一声闷响之后结束了年轻的生命，那么令人惋惜，又那么不值一提。

栾东

2006.4.25

本次为读者准备的礼物

LEVELUP主题T恤 20名

1名 《生化危机》纪念腕表

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第十八辑将公布中奖者名单。

游戏·人 第十六辑 中奖名单

《生化危机》纪念腕表获得者

——梧州市高级中学　玉钧升

获得《魂斗罗》立体纸模的读者

榆林	鲍洪林	北京	关启锐	昆明	马　克
广州	岑祺安	上海	郭凌峰	上海	毛麒华
上海	董婧宸	太原	李　硕	长春	牛　闯
天津	杜楚仪	上海	李炜隽	哈尔滨	彭磊
蚌埠	杜　春	广州	梁伟雄	烟台	宋　钊
上海	傅必亮	长沙	刘博琳	重庆	孙　怡
濮阳	高镜涵	桂林	龙天翔		

获得LEVELUP主题T恤的读者

北京	孙　宣	铁岭	杨铮锐
上海	谭至初	西宁	易应军
昆明	王　潇	兴城	张　宇
广州	吴　昊	舟山	郑　超
长沙	向旭东	蚌埠	周　旭



通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020　Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

■ 虎源太

《游戏·人》第十七辑音乐CD介绍

上一辑的《DJMAX》CD打破了《游戏·人》的传统，舍弃了流行的游戏歌曲为读者们带来了不少新鲜感。但是对于不少游戏玩家来说，游戏主题曲始终是他们最渴求的"声音"。那么这辑的CD1，会彻底补完这几个月的"空洞"，把所有最流行、最新的游戏主题曲送给各位读者。另外这次的CD2是一张经过精心挑选、以所有钢琴演奏的游戏音乐为主题的精选《钢琴组曲》。对于重视游戏音乐的玩家来说，如果说管弦乐能够震撼你全身的器官，那么钢琴的独特声音会直接送到内心世界，与你产生共鸣。它们或许并不是什么大作、名作游戏的BGM，但他们各具特色，就好像人类的感情和思想的一样，有悲也有喜。那么请大家细细品味吧！

CD1 流行游戏歌曲集

1 Kiss Me GoodBye

演唱：Angela Aki 作词：Angela Aki 作曲：植松伸夫

あなたは迷っていても
ドアは开いているよ
二人の世界だけでは
満たされないのでしょう?

羽をあげるから信じて飞べばいい

Kiss me good-bye, love's memory
あなたを失っても
爱した记忆が强さに変わるから

确かな物を探して
谁もが恋するが

揺るがない爱は自分の中にある

Kiss me good-byeさようなら
新しい私に変わる

Kiss me good-bye, love's memory
新しい二人に変わるなら

Kiss me good-bye泣かない
あなたを爱せたから
あなたを爱せたから

尽管你已迷失了方向
大门始终会为你打开
仅有二人的世界
是否还不够充实呢

你只管张开我给你的翅膀尽情飞翔

给我一个离别之吻，留下爱情的回忆
就算失去了你
爱的记忆也会化成另一种力量

寻找坚信不疑的东西
是谁堕入了爱河

心中充满坚定不移的爱

给我一个离别之吻，说声再见
我已经焕然一新

给我一个离别之吻，留下爱情的回忆
两人得到了新的改变

给我一个离别之吻，请不要哭泣
因为我会一直爱着你
因为我会一直爱着你

点评

"能够超越《最终幻想》的就只有《最终幻想》!"用这句话来评论今年最受关注的《最终幻想XII》一点也不夸张。无论从游戏的系统、故事、耐玩度和容易上手度都能够打胜大大的10分。不过老实说，本作的音乐号称系列最烂。崎元仁的音乐缺乏一种容易使玩家产生感情起伏的要素，音乐由始至终都平淡无奇，可以说是本作的一大败笔之处。要不是后来请来叶加濑太郎作了一首《希望》，我想本作连一首能让笔者有印象的音乐都没有。当然，这首由植松伸夫亲自作曲的《Kiss Me GoodBye》品质的确相当高。高昂的音乐配合Angela Aki亲自弹奏的钢琴，还有那张高低音都刚刚到位的声线，为游戏划出了更漂亮的一笔。值得注意的是，植松在制作歌曲时说过"Kiss Me GoodBye"并非指吻别，而是表示"离别之吻"，在意义上或多或少有点不一样。



2 GLORIOUS

演唱：爱内里菜 作词：爱内里菜 作曲：大野爱果

GLORIOUS 力のすべてをぶつけて
GLORIOUS 泪を流すなら wo wo wow
GLORIOUS 愿った未来は 必ず君を待ってる For You

君が伤を抱え 一人孤独の中 战うときには
そっと息を止めて 热い思いをめ 祈りささげたい

Touch Your Heart いつもここにいる
Touch Your Tears 支えになりたい

あの日の强い言叶 必ず愿い叶えると 信じ抜く

GLORIOUS 力のすべてをぶつけて
GLORIOUS 泪を流すなら wo wo wow
GLORIOUS 愿った未来は 必ず君を待ってる For You

GLORIOUS 汚れぬ圣なる光が
GLORIOUS 勇气にふりそそげ wo wo wow
GLORIOUS 决めたよう望むように君が
闻いてほしい GLORY GATE

知っているよ 决して弱音吐いたりしない そんな君だから
ねぇお愿い だめなときは 手のぬくもり 确かめにきてね

Feel My Heart 心そばにいる

Heal Your Tears 一人じゃないから

揺るがず君を思う心 觉えててね ずっとここで 守り抜く

GLORIOUS 何かを知るほど背负って
GLORIOUS どうしようもなくなって wo wo wow
GLORIOUS だけども超えてくためには
シンプルでいいんだよね Try Again

GLORIOUS 汚れぬ圣なる光が
GLORIOUS 勇气にふりそそげ wo wo wow
GLORIOUS まっすぐ颜上げて君の
明日を迎えて GLORY GATE

Ah aaa 悲しみのエピソードに くやしさぶつけて
さあ つかもう奇迹のカケラ

GLORIOUS 仆らは谁でもそうだよ
GLORIOUS 守ってみせたい wo wo wow
GLORIOUS 爱する大事な人をね
ただどこまでも Forever

GLORIOUS 汚れぬ圣なる光が
GLORIOUS 勇气にふりそそげ wo wo wow
GLORIOUS 重なる力を信じて
开いて欲しい GLORY GATE

GLORIOUS 冲击一切的力量
GLORIOUS 如果流眼泪的话 wo wo wow
GLORIOUS 所望的未来 一定会等待着你

在你抚着伤口 一个人孤独地战斗的时候
我会濒住呼吸 热情地为你祈祷

Touch Your Heart 我一直在这里
Touch Your Heart 希望成为你的支柱

那一天说过的坚强的话 相信一定能实现

GLORIOUS 冲击一切的力量
GLORIOUS 如果流眼泪的话 wo wo wow
GLORIOUS 所望的未来 一定会等待着你

GLORIOUS 纯洁的神圣之光
GLORIOUS 注入在勇气中 wo wo wow
GLORIOUS 就按照你所决定的、所望的那样
希望你能听得到 GLORY GATE

我知道你决不会说出软弱的话
如果你觉得做不到 那就到我这来感受我手的温暖

Feel My Heart 心在我身边
Feel My Heart 因为不是一个人

请你记住我一直在思念着你 会一直在这里守候

GLORIOUS 随着更多的认识 同时也背负着很多
GLORIOUS 不知道改怎么办 wo wo wow
GLORIOUS 但是为了超越

GLORIOUS 可以更simple Try Again

GLORIOUS 纯洁的神圣之光
GLORIOUS 注入在勇气中 wo wo wow
GLORIOUS 抬起头
去迎接你的未来 GLORY GATE

Ah aaa 向悲伤的故事 碰撞愤慨
让我们去夺得奇迹吧

GLORIOUS 我们都是这样
GLORIOUS 一直守护你
GLORIOUS 我亲爱的重要的你
永远地 Forever

GLORIOUS 纯洁的神圣之光
GLORIOUS 注入在勇气中 wo wo wow
GLORIOUS 就按照你所决定的、所望的那样
希望你能听得到 GLORY GATE



3 PRECIOUS PLACE

演唱：爱内里菜 作词：爱内里菜 作曲：小松未步

仆はただそっとそこに生まれて
どんな未来も作れる そう信じてた
いつからか勇敢なフリ
続けていたんだ いつも安全な景色の中

泪に滲む绝望の夕日を见たとき
手にしてたのは一轮の花

さぁ とりもどしに行こう
もとのあるべきはずの
色とりどりの花笑くあの场所へと
PRECIOUS PLACE
CHANCE 辉いた奇迹はいつも背中合わせに
ここにはきっと届く 希望の光
PRECIOUS PLACE

胸に募る 憎しみや悲しみや
喜びも全部生きている证し
闻こえない见えないフリ
いくら重ねてみたって 心は塞げぬもの

途切れ知らずに世界の片隅では

今日も谁かが叫んでいる

さぁ とりもどしに行こう
见失ってしまった自分を
名も无き道へ勇气差し出しにいこう
PRECIOUS PLACE
CHANCE 迷い出すってことは何かが始まったこと
ここにはきっと届く 希望の光
PRECIOUS PLACE

さぁ 上を向いて歩こう
まだ溢れた泪は乾かないけど
これ以上こぼれないように

さぁ とりもどしに行こう もとのあるべきはずの
色とりどりの花笑くあの场所へと
PRECIOUS PLACE
CHANCE 辉いた奇迹はいつも背中合わせに
ここにはきっと届く 希望の光
PRECIOUS PLACE

我悄悄地在那里诞生了
坚信着自己能创造任何未来
不知从何时开始一直保持着这份勇气
保持在安全的景色中

当看到眼泪中渗着绝望的夕阳时
手上只由一朵鲜花

去吧 去夺回那一切
夺回本属于自己的一切
只要去到那片森罗万象的花丛处
PRECIOUS PLACE
CHANCE 光辉的奇迹会一直与你配合
希望之光一定会照耀于此
PRECIOUS PLACE

心中不断招募的憎恨和悲伤
将成为萌发欢喜的见证
只要保持着明净止水的心态
无论如何沉重的打击也不会伤害心灵

若躲在世界的角落不懂得间断

今天一定会向别人发出呼救

去吧 去夺回那一切
夺回那个迷失的自己
在无名的道路上鼓起勇气前进吧
PRECIOUS PLACE
CHANCE 迷失的出现代表什么事情已经开始了
希望之光一定会照耀于此
PRECIOUS PLACE

去吧 向上方走去吧
虽然眼泪还没有被擦干
但已经不会再流下了

去吧 去夺回那一切 夺回本属于自己的一切
只要去到那片森罗万象的花丛处
PRECIOUS PLACE
CHANCE 光辉的奇迹会一直与你配合
希望之光一定会照耀于此
PRECIOUS PLACE

4 I Am... All of Me

演唱：CRUSH 40 作曲作词：CRUSH 40

I see no, hear no evil
Black writing's on the wall
Unleashed a million faces
And one-by-one they fall

Black-hearted evil, or
Brave-hearted hero
I am all, I am all, I am

I... I... I... I am
Here we go, buddy, here we go, buddy
Here we go, here we go, buddy, here we go

Go ahead and try to see through me
Do it if you dare
One step forward, two steps back, I'm here
One step forward, two steps back

Do it! Do it! Do it! Do it!

Can you see all of me?
Walk into my mystery
Step inside, and hold on for dear life

Do you remember me?
Capture you or set you free
I am all, and I am all of me
I am, I am all of me

I am, I am, I'm all of me
I am, I am, I'm all of me
I am, I am, I'm all of me
Here we go

I see and feel the evil
My hands will crush 'em all
You think you have the answers
I'll laugh and watch you fall

Black-hearted evil, or
Brave-hearted hero
I am all, I am all, I am

I... I... I... I am
Here we go, buddy, here we go, buddy
Here we go, here we go, buddy, here we go

Go ahead and try to see through me
Do it if you dare
One step forward, two steps back, I'm here
One step forward, two steps back

Do it! Do it! Do it! Do it!

Can you see all of me?
Walk into my mystery
Step inside, and hold on for dear life

Do you remember me?
Capture you or set you free
I am all, and I am all of me
I am, I am all of me

I am, I am, I'm all of me
I am, I am, I'm all of me
I am, I am, I'm all of me
Here we go

I am, I am everyone, everywhere
Anyhow, anyway, any will, anyday
I am, I am everyone, everywhere
Anyhow, anyway, any will, anyday

I am, I am, I am
I am, I am, I am, I am

Do it! Do it! Do it! Do it!

Can you see all of me?
Walk into my mystery
Step inside, and hold on for dear life

Do you remember me?
Capture you or set you free
I am all, and I am all of me
I am, I am all of me

I am, I am, I'm all of me
I am, I am, I'm all of me
I am, I am, I'm all of me
Here we go
I am, I am, I'm all of me
Here we go

I am, I am all of me

点评

很抱歉地告诉各位，前一辑由于制作上的失误，把《刺猬阴影》的日版广告曲《TRIPOD BABY》误写成是主题曲，那么这次会为大家补上正式的主题曲。记得上周看过一本日本游戏杂志，其中看到记者对SEGA USA事业部的饭冢隆询问"阴影的受欢迎程度"时，饭冢这样回答："我们不能给出太准确的数字，但在每次调查美国玩家对SONIC的认知度并顺便询问是否认识阴影时，他们总是回答：'Oh! Shadow Cool!'"可见，《刺猬阴影》的宣传还是相当到位的，而排上当周游戏销量版前10位也证明了其人气。

说回正题，这次收录的《I Am... All of Me》由FANS都熟悉的CRUSH 40演唱。说起这支乐队，印象中从DC上的《索尼克大冒险》至今就一直活跃与各款索尼克的周边走品中。就算在游戏的OST中没有他们的歌曲，后来推出的一些歌曲集中也会有他们的歌声。歌曲的热血度不亚于日本的"JAM Project"。

5 HEAVEN

演唱：滨崎步 作词：滨崎步 作曲：菊池一仁

最期に君が微笑んで
真っすぐに差し出したものは
ただあまりに綺丽すぎて
こらえきれず泪溢れた

あの日きっとふたりは爱に触れた

私达は探し合って
时に自分を见失って
やがて见つけ合ったのなら
どんな结末が待っていても
运命と呼ぶ以外他にはない

Lalala Lalala

君が旅立ったあの空に
优しく私を照らす星が光った

側にいて爱する人时を超えて形を変えて
ふたりまだ见ぬ未来がここに
ねえこんなにも残ってるから

側にいて爱する人时を超えて形を変えて
ふたりまだ见ぬ未来がここに
残ってるから

信じて爱する人私の中で君は生きる
だからこれから先もずっと
サヨナラなんて言わない

あの日きっとふたりは爱に触れた

最后你还是微笑着
最后纯真地送给我一分
不是太美
但十分坎坷的眼泪

那天我们一定是碰上了爱情

我们相互寻找着
偶尔会迷失自己
当我们找到对方的话
无论结局是什么
我们也会称呼它为命运

Lalala Lalala

在你前往的那片天空中
星光正在温和地照耀着我

在旁边的爱人穿越时空发生了变化
但是二人还是在未知的未来里
静静地守候着

在旁边的爱人穿越时空发生了变化
但是二人还是在未知的未来里
静静地守候着

我坚信着你就是在我内心诞生的那个爱人
所以无论在如何
我都不会对你说再见

那天我们一定是碰上了爱情

6 rainy day

演唱：滨崎步 作词：滨崎步 作曲：GEO of SWEETBOX

忘れたくない事なら
覚えようとしなくても
忘れる事なんてない
そう静かに感じる
あれはある寒い日で
强い雨の中
仆はただ君だけを
待ち続けていた

もし今が仆の终わり
だったとしたらそれでも
构わないと思えるほど
何も怖くなかった
幸せに笑いあう人々が
仆のすぐ側を何度でも

通り抜けたけど
一人きり伞も无く
立ち尽くす仆は
谁よりも稳やかに
微笑んで言った

冻える手をかざして
现れた君を见て
泣き出しそうになったのは
悲しみのせいじゃない

Ah-Ah-

仆达と一瞬の光かけだした
これからの行く道を
祝うかのように



如果有不想忘记的事情
就算不刻意地想起
也不会忘记
这是一分冷静的感觉
在那个寒冷的日子
在那个暴雨中
我只懂得

一直等待你

倘若我暂停于此
但我认为
不会对你造成影响
因此我并不担忧
幸福地微笑着的人们
会在我的身边

不断地穿插而过
我一直站着
独自一人不打伞
会对别人说
我比谁也更冷静

寻找一双冰冷的手
看到你的出现

突然哭喊出来
但这并非因为那分悲伤

Ah-Ah-

我们在那一瞬间发出光亮
仿佛是祝福着
前面的道路





7 Reset

演唱：平原绫香 作词：TAK&BABY 作曲：JUN

散りゆく花びらが 街を彩るけど
さいごの时なのと 风が教えてくれた
季节は回るから 心配はいらないと
あのとき横切った 月が照らしてくれた

いつも同じ泪ばかり 流し续ける
失くさなければ 气づかないから

ただひとつ 愿いが かなうのなら
昨日の自分に「さようなら」
変わらない想いがあるのならば
いつか樱の下で

あの日の约束が 色褪せないように
指でなぞってみる 朝のまばゆい光

ひとつとして同じときは 访れないから
もう迷わずに 先に进むの

大切な 祈りが 届くように
今日も歌い续けてゆく
探してた 答えは きっとあると
そっと教えてくれる

ただひとつ 愿いが かなうのなら
时を越えて届けたい
変わらない想いがあるのならば
いつか樱の下で

大切な 祈りが 届くように
今日も歌い续けてゆく
探してた 答えは ここにあると
そっと教えてくれた

悲しみをResetして

散落的花瓣渲染了城市
轻风告诉我这是最后的时光
它告诉我季节会循环 不需要担忧
那个时候 月亮曾照耀着我

和以前一样 眼泪在不断落下
没有失去的话就不用在意了

如果只能实现一个愿望的话
想对昨天的自己说声再见
如果能维系一分不变的回忆
我会选择樱花树下那段

为了不让那天的约定褪色
用手指指向那照亮清晨的光芒

如果不能访问同一个地方
那请毫不犹豫地往前走去

为了能把宝贵的祈祷献给你
我在今天也会为你高歌
一定能找到那个答案
这是你告诉我的

如果只能实现一个愿望的话
我想穿越时光送给你
如果能维系一分不变的回忆
我会选择樱花树下那段

为了能把宝贵的祈祷献给你
我在今天也会为你高歌
一定能找到那个答案
这是你告诉我的

把悲伤Reset吧

点评

这首歌曲是在CD制作完成前临时更换的，算是一首"最新鲜"的游戏歌曲吧！相信在读者们拿到本辑时Capcom的水墨渲染游戏《大神》早已推出。其实不用说，本作的受关注程度肯定是有所保证的，无论是画面还是游戏的制作概念都值得所有玩家一试，四叶草工作室能够因为这款作品把名气再次提升一个档次呢？
另外说起演唱者平原绫香，相信喜欢看动画的读者都相当熟悉。《千与千寻的神隐》主题曲打响她名堂的作品，到现在为止大多数都是在为日本电视剧演唱主题曲。13岁加入了学校的音乐部的她便已经开始学习制作OST，其后更被父母送到音乐学校接受英才教育，可以说是一位相当有潜质的歌手。这首《Reset》其实早已在3月22日发售的专辑《4つのL》中出现，由于风格与《大神》接近，因此被Capcom选用。



8 Your Color

演唱：BoA 作词：Satomi 作曲：山口宽雄

広いこの世界のなかで
あの日キミに逢い 恋をしたの
なにも 今までとは代わり映え
していないと 思ってたのに

今日の终わりを告げる 夕阳に
なんでだろう 泪が..

逢えない夜が これほどにも
不安な气持ちに なるなんてね
爱するものが 守れるものと
初めて感じられた
The Night Of Your Color

好きに なるのに理由なんて
考えたことも なかったのに
キミに 出逢い初めて气付いた
爱することの 意味合いを

一绪にふたりいると 时间は
早足に 过ぎゆく

逢えない时が これほどにも
ゆっくり流れて ゆくなんてね
これほどまでに 苦しいのは
心から本当に いとしいから

时间の波が寄せては
シアワセと云う砂城を
少しずつ崩しては
不安をあおるけれど
きっと负けはしない

逢えない时が これほどにも
私をこんなに 强くしたの
今夜はキミと 梦のなかで
逢えるから大丈夫

逢えない夜が これほどにも
不安な气持ちに なるなんてね
爱するものが 守れるものと
初めて感じられた
The Night Of Your Color



在这个广阔的世界中
那一天与你开始相恋了
似乎到现在也没有
一段类似的经历

把今天的终结告诉夕阳
但眼泪不知不觉地流下了

在不能相见的夜晚
这种不安的心情越发明显
所爱的东西和所守护的一切
第一次有这样的感觉
The Night Of Your Color

我根本就没有想过
有什么喜欢他的理由
只是在第一次相遇时
有一种爱的感觉

二人在一起的时间
很快就过去了

在不能相见的时候
时间会过得越来越慢
这样的痛苦
真的很折腾内心

靠近时间的波浪
那个名叫幸福的沙城
就会逐渐崩溃
虽然心存不安
但一定不会认输

在不能相见的时候
我会变得更强
只要今晚在梦中
能遇上就便足够

在不能相见的夜晚
这种不安的心情越发明显
所爱的东西和所守护的一切
第一次有这样的感觉
The Night Of Your Color



9 Le ali del principio

作曲：樱庭统

点评

只要是《星之海洋》和《女神侧身像》的玩家都不会不认识樱庭统。以气势庞大的管弦乐为游戏制作音乐，令一款平淡无奇的游戏变得宏大浑厚，这就是樱庭统音乐的魅力所在。这首《Le ali del principio》其实也是笔者无意中发现的一首精品，虽然《霸天开拓史2》被批评角色美工差、游戏BUG众多，但就音响质量而言是绝对没有异议的。不相信的话可以仔细聆听一下。

10 Sinful Rose

演唱：Yoko 作词：Sohei Niikawa 作曲：佐藤天平

邪魔者には毒林檎
お约束の谋
里切りなど、もう恶德じゃない
黑いハネ羽ばたかす不死鸟のロンド
踊れ愚かものども杀戮の狂宴に
花弁舞い散らすほど
轮回の夜を饰る甘美な花园
获物诱って狂わせる罪な蔷薇

给阻碍者一个毒苹果
其实这是约定的阴谋
背叛已经不是一种恶行
扇动黑色的羽毛是不死鸟的回旋曲
在杀戮的狂宴上舞动吧 愚蠢的家伙
知道花盘开始飞舞为止
在轮回的夜晚装饰着甘美的花园
蔷薇将成为引诱猎物的罪人



11 キラリ☆星になる

演唱：Akiko Kawakami 作词：Re:born & Ayumi Takahashi 作曲：佐藤天平

透き通る 泪は キラリ この胸を伝う…

錆びることのない心の 剑を翳(かざ)して
立ち入める暗を 彷徨い
梦にまでみた 景色にたとり着いた

守るべきもの 抱え切れなくて 瞳(め)を伏せた夜明け
挫けそうな时 仆を照らす 君のその笑颜

透き通る 泪は キラリ この胸を伝う
抱きしめた君の爱が 消えてもまだ 恋しくて

降り频(しき)る雨に心の翼を愈して
微かな光を手缲れば
遥かに远い 君にまた会えるかな?

描いて迷いながら描き足して色づくキャンバス
めぐる季节も 同じ道を步く气がしてた ずっと

揺れていた瞳は キラリ この空を映す
见上げてる仆の頬に 散らばってく银の雨

この胸の欢びは ひとりきりじゃ出逢うことのない奇迹

透き通る 泪は キラリ この胸を伝う
抱きしめた君の爱が 消えてもまだ 恋しくて

透き通る 泪は キラリ この夜空を舞い
抱きしめた君の上に 揺れて光る星になる
星になる……

晶莹的眼泪闪亮地穿透了心扉

举起从未生锈过得心之剑
在未知的黑暗中彷徨
在梦中欣赏着景色

应该守护的东西 闭上眼睛紧抱着到天亮
即将受挫时 你的笑脸会照耀着我

晶莹的眼泪闪亮地穿透了心扉
就算失去了这份紧抱的爱也会继续与你相恋

频繁的雨点治愈了内心的翅膀
微弱的光芒在挥舞
能够再次见到远方的你呢

在迷失中为校园画出了多彩的颜色
在恩惠的季节也会一直走着相同的道路

晃动的眼睛闪动着天空的景致
仰望上空的脸蛋被银色的雨点打中

内心的欢喜是并非只有一人才能遇上的奇迹

晶莹的眼泪闪亮地穿透了心扉
就算失去了这份紧抱的爱也会继续与你相恋

晶莹的眼泪闪亮地在夜空飞舞
在紧抱着的你上空 成为闪烁的星星
成为闪烁的星星

点评

佐藤天平是历代"《战记》系列"的音乐制作者，从近几年的所有作品看来，佐藤的作曲水平算是有很大的提高，甚至已经有不少音乐和歌曲让玩家留下了深刻的印象。比如《灵武战记》的插曲《Friend》，可以说是二线游戏中难能可贵的歌曲。不过说起来，《魔界战记2》是系列中首次出现片头动画和主题曲的，而且似乎配合了刚刚推出的动画版《魔界战记》，这段短短的动画质量奇高无比，有兴趣的玩家不妨看看。

12 Dreaming my way home

演唱：Barbara Kessler 作词：Barbara Kessler 作曲：弘田佳孝

There's a place I'm laying for tonight.
A place I love so far far away.
But there's my heart a treasure burn indeed inside.
And I'll keep on the way until I find it again someday.

Somewhere the flowers are in bloom,
candle burning in the room.
There is comfort in the darkest night,
even when there is no star inside.

Every time I close my eyes, oh I see,
I'm hunted by a time that's memory.
And no matter what I do or where I roam,
I'll still be dreaming my way home.

Time froze but I kept moving on,
Oh, I have thought; oh, I have known.
I turned around and in the moment it was come.

Still I believe I'm never far from home.

Somewhere the flowers are in bloom,
I can almost smell their perfume.
Somewhere the candle still burning bright,
Brings comfort to the darkest night.

Every time I close my eyes, oh I see,
I get lost inside the time that's reverie.
And no matter what I do or where I roam,
I'll still be dreaming my way home.

Every time I close my eyes, oh I see,
I'm hunted by gate time that's memory,
And no matter what I do or where I roam,
I'll still be dreaming my way home.

I'll still be dreaming my way home.

14 魂を宿す呗

演唱：歌姬 作词：藤冈要/小见山优子 作曲：甲田雅人



13 PHANTASMAGORIA

演唱：志方あきこ/霜月はるか/みとせのりこ 作词：工藤顺子 作曲：土屋

草は 光り 水は 跳ねる
虫は 歌い 树々は 踊る

Wee yea ra enne ar sar(空に愿いを)
Wee yea ra enne ar dor(大地に愿いを)
Wee yea ra enne ar ciel(世界に愿いを)
Rrha yea ra ieeya en near(いのちに希望を)

朝は すべての 上に 访れ 昨日の泪 空へ还る

Ah伤迹 残る 大地で
まだ眠る芽をゆり起こす恵みの雨になれ
慈しみの雨になれ
いつか 终わらぬ 梦に 闭ざされたまま
眠る芽をゆり起こす恵みの雨になれ

Fou yea ra waath ar ciel , en hymme mea ,
weel nepo en keen ae sar
(想いを めて、今こそこの世界再生の时。
大地よ润え...空よ辉け...)

重なる波动
几つもの违うメロディー それぞれの言叶
少しずつ一步ずつ 近づき合える

几つもの违う想いで 几つもの声で
系ぎ合う手と手の中 一つ の同じ その愿い
系ぎ合う手と手の中 几つもの同じ その愿いは

Ah 永く 顽な历史の上 爱の水が降りる
限り无い未来を托して
渇いた 岁月に 水は 渗みてゆく
渇いた 岁月に 水は 渗みてゆく

憎しみは 一面に枯れ果て今 赦しの花が笑く
生きとし生けるものすべての胸に
花は 生きるものの すべての胸に
花は 生きるものの すべての胸に

あの日 优しい 歌を 忘れて 羽根を叠んだ 小鸟达よ
远い 遥かな 风を待ちながら 羽を叠んだ小鸟达よ
あの日 优しい あの歌を 忘れ 羽根を叠んだ Ah 小鸟达よ

Ah 翔けゆく 风に 抱かれて また舞い上がれ 高い空へ
爱の 欢び 歌い どこまでも 届けておくれ 高い空へ
Ah 翔けゆく この风に 抱かれ また舞い上がれ 高い空へ

生まれた命
几つもの违う形で 混ざらない色で
一人ずつ一つずつ かけがえの无い

几つもの违う食卓 几つもの窗辺
传え合う心の中 一つの同じ この愿い
传え合う心の中 几つもの同じ その愿いは

Ah やがて 锖びた剑を围んで 绿の蔓が这う
悲しみの记忆を包んで
静かに 绿なす 日射し 降り注ぐ
静かに 绿なす 日射し 降り注ぐ

辉きは 名も知らぬ谁かの上 爱する人の上
生きとし生けるものすべての上に
爱は 生きるもののすべての上に
爱は生きるものの すべての上に

いつも 爱を 优しい この日々を この歌を 辉く 明日へ
いつも この花を ずっと この日々を きっと 约束を 辉く 明日へ
いつも この花を ずっと この日々を きっと 约束を 辉く 明日へ

小草在闪亮 清水在跳动
小虫在歌唱 树丛在舞蹈

Wee yea ra enne ar sar(向天空许愿)
Wee yea ra enne ar dor(向大地许愿)
Wee yea ra enne ar ciel(向世界许愿)
Rrha yea ra ieeya en near(把希望赋予生命)

清晨的到来吧昨日的泪水全部还给天空

Ah 在留下伤痕的大地上
成为沐浴仍在沉睡中芽苗的恩惠之雨
成为慈祥之雨
是时候把未完的梦关闭了
成为沐浴仍在沉睡中芽苗的恩惠之雨

Fou yea ra waath ar ciel , en hymme mea ,
weel nepo en keen ae sar
(注入思念 现在才是世界再生之时。
大地请湿润吧！天空请光辉吧！)

沉重的波动
多少的不谐之音 成为了各种语言
一点一步地 它们开始融合

有多少不同的思念 多少异样的声音
希望他们在紧牵着的手中成为一体
希望他们在紧牵着的手中成为多少的相同

Ah 用于在顽固的历史上落下爱情之水
并托付给无限的未来
在渴求的岁月中逐渐融化于水
在渴求的岁月中逐渐融化于水

憎恨会令枯燥的现今盛开一朵鲜花
然后传达到世人的内心
鲜花把活力传达给所有内心
鲜花把活力传达给所有内心

那一天 忘记把歌声重叠在羽毛上的小鸟们啊
遥远的风在等待着 把羽毛重叠在一起的小鸟们啊
那一天 忘记把歌声重叠在羽毛上的小鸟们啊

Ah 被飞翔的风拥抱 再次飞舞在高空吧
欢喜的爱之歌 无论在哪里都可以传达到高空
Ah 被飞翔的风拥抱 再次飞舞在高空吧

诞生的生命
有多少不同的形态 但却同一颜色
一人一点地 化为虚无

多少张不同的饭桌 多少扇窗户
但传达到内心后都会成为一体
但传达到内心后都会成为多少的相同

Ah 绿色的藤蔓很快把锈剑那份
悲伤的记忆包围
静静地等待一丝能变得更绿的光芒射入
静静地等待一丝能变得更绿的光芒射入

光辉会把所有
不懂得名字的爱人们注入活力
爱会把活力注入在上面
爱会把活力注入在上面

用歌曲的光辉把每个充满爱的日子送往明天
用约定把与这朵花一起的每日送往明天
用约定把与这朵花一起的每日送往明天

点评

《魔塔大陆》是Gust与Banpresto两家厂商破天荒合作开发的作品。虽然游戏的画面和系统都与Gust的"《工作室》系列"有着同曲异工之处，但可以肯定的就是本作的音响效果已经达到了最佳的水平。撇开游戏的BGM不说，请来日本三大动画界"萌声"志方あきこ、霜月はるか和みとせのりこ为角色配音和演唱大量歌曲就已经能让不少人掏腰包。而且对于Gust来说，近几年的每款作品都保证了主题曲和结尾曲的水准，这首歌除了好听外，在歌词上也非常有新生的味道。



CD2 钢琴组曲

我们玩过很多游戏、看过很多动画、欣赏过很多电影，然后以我们的意识去判断这样的一部作品好坏通常会通过画面、声音、故事这三个方面去判断。而在衡量一部作品的声音表现时，潜意识中是否会有一种"以某种乐器为主题的音乐"印象特别深刻的感觉呢？其实人的大脑对音乐的赏识度并不高，一首以数十种乐器演奏的乐曲一定不会比一首以独奏为主打的乐曲更回味。因为独奏的乐曲对于大脑的运算来说，只需要固定在同一个音色的不同变化，而数十种的乐器，脑袋只能挑选一些高潮部分来进行评析。钢琴之所以能有"乐器之王"的美称，除了因为其悠久的历史外，更重要的就是琴槌撞击弦时所发出的音色能够被99%以上的聆听者所接受。

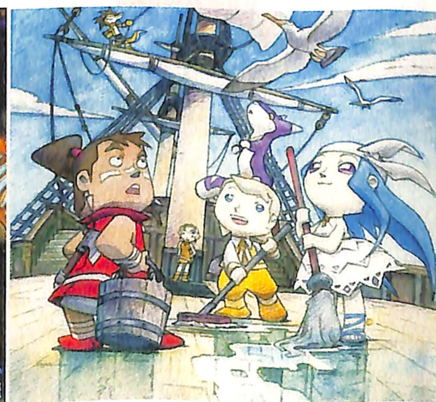
其实我们在玩游戏时遇上过无数由钢琴为主题的BGM，如果要把它们都挑出来的话，我想没有上百张CD是不可能全部装载的。无论是轻松的小品游戏还是拥有庞大世界观和历史的作品都会有至少一两段让你特别有印象的钢琴音乐。那么这次我们会挑选18首能让读者们意犹未尽的曲目制作出本期的第二张CD。另外还会附送光田康典最优秀的一张个人CD《Sailing to the World Piano Score》的第一首乐曲《The Door》，希望大家能喜欢。

曲目	曲名	来自作品
01	起源 — Whisper of the Crystal	《神话传说》
02	呼吸 — Introduction	《荒野兵器Alter code—F》
03	幻想 — A longing to ancient times	《梦幻之星1&2》
04	活泼 — Variation	《沙加开拓者2》
05	怀旧 — Reminiscence	《幻想水浒传 II》
06	迷惘 — Where Love Doesn't Reach	《最终幻想 IX》
07	孤单 — So Alone,Be Sorrow —Piano_Ver.—	《星之海洋3》
08	伤痕 — Pain —piano version—	《异度传说一章》
09	失败 — 泪の深海	《霸天开拓史》
10	忧郁 — From Your Tears	《荒野兵器4》
11	梦境 — Truth and Dreams	《龙战士 IV》
12	回忆 — Seal of the Wind —The Three Trails—	《最终幻想 X—2》
13	甜蜜 — Bonus Track	《荒野兵器Alter code—F》
14	樱花 — Sakura —theme—piano ver.—	《异度传说二章》
15	神秘 — 紧迫	《波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险》
16	古典 — Dreams of Love No.3	《GT赛车4》
17	挥手 — See You Again	《伊苏》
18	再见 — RESURRECTION	《风之克罗诺亚2》
19	特别收录 — The Door	光田康典《Sailing to the World Piano Score》










ISBN 7-88573-369-6
9 787885 733698 >